

Drakar och Demoner

REGLER

TAMB ÄVENTYRSSPEL HB PRESENTERAR

Drakar och Demoner®

ORIGINALKONCEPT

Stephen Perrin

KONSTRUKTION

Lars-Åke Thor,
Åke Eldberg

UTVECKLING & REDIGERING

Anders Blixt, Olle Sahlin,
Ewiz Ehrsson

ASSISTANS

Fredrik Malmberg,
Nils Gulliksson

GRAFISK PRODUKTION & ORIGINAL

Klas Berndal

ILLUSTRATIONER

Jens Prenke, Nils Gulliksson

KARTONGUTFORMNING

Nils Gulliksson

SILHUETTFIGURER

Dennis Loubet

KARTONGMOTIV

Michael Whelan

MED SPECIELLT TACK TILL

Mikael Kuniholm, Monika Thor, Lars Sundström, Tomas Björklund,
Donald Reents, Johan Arve, Henry Skoglund, Michael Hende

SÄTTNINGAR

Delta

TRYCK

Tryckproduktion, Västerås 1987

REPRO

Hagbergs Rero

Copyright©1982, 1984, 1985, 1987 TAMB Äventyrsspel HB

INNEHÅLL

Introduktion	3	Skador och läkning	34
Första äventyret	5	Magi	37
Rollformulär	9	Formelbeskrivningar	41
Tärningar	10	Pengar och andra ting	48
Rollpersonen	12	Pengar	49
Grundegenskaper	13	Utrustning	49
Motståndstabell	16	Skatter	49
Yrken	17	Gift	50
Färdigheter	22	Magiska föremål	51
Grundchans	23	Varelser	53
Erfarenhet	24	Humanoider	55
Träning	25	Djur	60
Färdigheterna	25	Monster	62
Strid	30	Spelkampanjer	69
Förlopp	31	Tid	70
Vapen	33	Spelmötet	72
Skydd	34	Hjälpmedel	79

FÖRORD

När vi första gången publicerade Drakar och Demoner, under yngre stenåldern (1982), hade vi inte den blekaste aning om vad konsekvenserna skulle bli. Rollspel var något tämligen okänt i Sverige, och spelades främst bland högskolestuderande. Den totala framgången kom i och med att vi publicerade en reviderad version hösten 1984. Den blev en omedelbar succé och är idag, utan konkurrens, Sveriges mest sålda och mest populära rollspel. Idag finns det mellan 50.000 och 100.000 svenska rollspelare och de flesta spelar Drakar och Demoner i någon form. Vad som startade som en dröm i några entusiasters huvuden, har blivit en etablerad hobby som är här för att stanna.

Vad du nu läser är den tredje upplagan av Drakar och Demoner. Den skiljer sig inte på några väsentliga punkter från den andra upplagan. Vi har givit spelet en ny layout, så att det liknar de andra produkterna i Drakar och Demo-

ner-sortimentet och skrivit om och förtydligat en del oklara regelavsnitt, men utan att förändra reglerna i sak. Vi har tagit bort några varelser som vi inte tyckte var särskilt bra, men i gengäld lagt till betydligt fler nya. Vidare finns det en mängd nya illustrationer.

Äventyrsspel svarar på regelfrågor om Drakar och Demoner. Skicka dina frågor med svarsporto eller, ännu hellre, ett frankerat svarskuvert till nedanstående adress. Formulera varje fråga så att den kan besvaras med "ja", "nej" eller en kort mening. Tyvärr har vi inte tid att besvara telefonfrågor.

Stockholm, november 1987

ANDERS BLIXT

Äventyrsspel
Frihamnen
11556 STOCKHOLM

Introduktion



J-87

VAD ÄR ETT ROLLSPEL

Glöm allt du har lärt dig om spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening. Snarare handlar det om att du tillsammans med några av dina vänner kan få uppleva en serie äventyr som äger rum i en värld långt bortom vardagens jämna lunk. Ett rollspel kan jämföras men en äventyrsfilm, men med skillnaden att spelarna, som sköter huvudrollsinnehavarna, får skriva sina egna manus medan spelledaren/regissören sköter intrigen, birollerna, statisterna och miljön. Spelets mål är inte att vinna eller förlora, utan att uppleva spännande äventyr och utföra stordåd som inte står sagornas hjältar efter och på detta sätt skapa sina egna legender och hjältar. Dem du spelar med är oftast inte motståndare utan vänner som du bör samarbeta med.

Grunden i rollspelet är rollpersonen. När du träder in i sagans värld så tar du på dig en annan persons egenskaper och förmågor. Detta är din rollperson och det är honom eller henne du ska vara i äventyren. För att fortsätta parallellen med äventyrsfilmen; det är den roll du spelar. Rollpersonen är inte du själv, utan en helt annan person, liksom man skiljer på skådespelaren som person och den roll han spelar i filmen.

Din rollperson har vissa bestämda egenskaper som man fastställer med tärningsslag. Tärningarna talar om rollpersonens styrka, intelligens, smidighet och andra förmågor. Dessa kallas för grundegenskaper. Men rollpersonen är inte oföränderlig; med tiden skaffar han sig erfarenhet och kunskaper på många områden. Och detta anges med siffror och benämns färdigheter.

Rollpersonerna lever i en sagovärld, där modern teknik inte existerar. Tänk dig en värld långt tillbaka i tiden, där det vare sig finns bilar, gevärs eller elektricitet, men där magi verkligen fungerar. I sagans värld finns ädla riddare, grymma skurkar, farliga monster, mäktiga magiker, sköna jungfrur och mycket annat som kan ge upphov till spännande äventyr. Faror lurar runt hörnet och den djärve kan vinna makt, ära och rikedom.

Spelledaren är spelets viktigaste person. Det är han som skapar världen där spelarnas rollpersoner lever. Han ritar kartor och bestämmer hur

terrängen ska se ut, befolkar världen med människor och andra varelser, placerar ut byar, städer och hittar på de situationer rollpersonerna ställs inför. Det är bara spelledaren som behöver behärska reglerna. Spelarna ska koncentrera sig på att spela sina rollpersoner på ett livfullt och trovärdigt sätt.

Spelledaren utformar alltså världen, men det är reglerna som ger riktlinjer för vad som kan ske i den. Så snart en rollperson försöker göra någonting, finns det regler som visar hur stor chans han har att lyckas. Tänk dig att din rollperson försöker lyfta en sten. Klarar han av det? Det beror på en av hans grundegenskaper, styrka, och stenens storlek. Med hjälp av tabeller och tärningsslag kan man sedan avgöra om han lyckas eller inte.

Samarbete och tävlan

Att spela rollspel skapar gemenskap. När flera människor tillsammans låter sin fantasi flöda, kan man skapa en berättelse som blir mycket spännande därför att ingen vet i förväg vad som kommer att hända.

I de flesta sällskapsspel handlar det om att någon eller några ska vinna. Men i ett rollspel kämpar spelarna inte mot varandra, utan mot de faror som deras rollpersoner möter i spelvärlden. Spelarna måste samarbeta om de ska kunna klara sig i en strid mot en grupp farliga monster. Att förlora betyder i det här sammanhanget att man t.ex. blir av med sina pengar eller sitt liv. Att vinna kan vara att hitta den stora skatten eller att rädda den sköna jungfrun från den hemska draken. En viktig del av framgången är också att rollpersonerna samlar erfarenhet och blir skickligare.

Faran är en väsentlig del av rollspelet. Mest spännande är det när man agerar i liv-och-död-situationer. Du kan som spelare i ett rollspel ge dig in i livsfarliga äventyr utan att löpa någon personlig risk. Det är din rollperson som utsätts för alla faror och drabbas av alla skador. Om rollpersonen dör är det bara att skapa en ny och med friska krafter ge sig ut att äventyra igen. För att ge det rätta engagemanget i sin rollperson bör ingen spelare spela två rollpersoner samtidigt. Få personer klarar av den form av "personlighetsklyvning" detta innebär.

Spel eller fantasiupplevelse

Bland rollspelare förkommer olika sätt att se på spelandet. Det finns de som tycker att ett spel först och främst ska vara ett spel. De ser det som självklart att alla ska lära sig reglerna och känna till hur spelets alla detaljer fungerar och att alla deltagare slår de tärningsslag som berör honom.

Det finns många som tycker att upplevelsen blir lidande av att av spelarna känner till regel detaljer och själva hanterar tärningarna. Detta kan leda till omfattande och uppslitande diskussioner om regeltolkningar och siffror, vilket kan förstöra känslan av äventyr och legend. De som har denna inställning brukar överlåta åt spelledaren att sköta alla regeldetaljer medan de själva koncentrerar sig på att skapa saga och myt.

Det finns en del spelare vars högsta mål i spelet är att få så mäktiga och rika rollpersoner som möjligt. Hänsynslöst söker de efter skatter och kraftfulla magiska föremål. En sådan attityd kan bli tröttsam i längden. De allt mäktigare rollpersonerna kan inte längre ställas inför nya, intressanta utmaningar och spelet kan avstanna på grund av långtråkighet. Mot dessa står de spelare som trivs med att övervinna vardagens svårigheter och finner ett nöje i att med begränsade resurser ta i itu med utmaningar.

Spelledaren och spelarna måste själva skapa den spelstil som de trivs med. Här kan ingen annan komma och säga hur det ska vara. Varje spelgrupp är unik och måste finna sin egen väg till nöjsamt rollspel.

FÖRSTA ÄVENTYRET

Tänk dig att du är en modig men fattig ung man eller kvinna, ungefär 20 år gammal. Du lever i sagans värld, och ditt stora mål är att bli rik och berömd. Därför har du givit dig ut i världen på jakt efter lyckan. Med dig har du ett svärd, en liten ryggsäck med några dagars proviant samt en liten börs med några mynt i. Du är klädd i en enkel rustning av tjockt tyg, förstärkt med läder.

Detta vet du nu, men hur stora chanser har du att nå dina mål? Är du tillräckligt stark och snabb för att klara av att försvara dig? Är du tillräckligt

intelligent för att undgå att bli lurad? Är du en otrevlig typ som folk inte litar på, eller är du kanske en naturlig ledarbegåvning som alla tycker om och vill hjälpa? Sådana egenskaper som styrka, intelligens och ledarbegåvning kallas i det här spelet för

Grundegenskaper

Vi skulle kunna nöja oss med att säga att du är "stark" eller "mycket stark" osv., men för att få mer bestämda mått på dina egenskaper anger vi dem med siffror istället.

Vi väljer nu – av skäl som kommer att förklaras senare – att sätta dina grundegenskaper på en skala mellan 3 och 18. Om vi till exempel talar om styrka, så motsvarar värdet 3 ungefär den lägsta styrka en människa kan tänkas ha, medan 18 motsvarar den största styrka en människa kan tänkas uppnå. En normalstark människa har då ungefär styrka 10. Motsvarande gäller också andra egenskaper.

För att ge en uppfattning om hur det kan gå till i Drakar och Demoner ska du få spela ett litet provspel, som är mycket förenklat men kan vara till hjälp för den som aldrig har spelat rollspel förut. Här får regelboken fungera som spelledare, och du behöver bara följa instruktionerna i texten. Ha penna, papper och en sexsidig tärning tillhands. I det här exemplet är fem av dina grundegenskaper intressanta, och dem har vi redan bestämt. De är:

- STYRKA 16
- STORLEK 10
- FYSIK 10
- SMIDIGHET 10
- INTELLIGENS 13

Dessutom har du följande utrustning: Ett svärd, en ryggsäck, en penningbörs, ett elddon, en enkel rustning av tjockt tyg och läder, proviant för sju dagar, fem silvermynt, två facklor, ett vattenskinns med tre liter vatten samt 20 meter rep.

Soloäventyr

Du (dvs din rollperson) befinner dig i en liten byhåla som heter Gruvsala. Namnet kommer sig av att det förr i tiden fanns flera fina järngruvor i området. Numera är det dock sedan länge slut med gruvdriften, eftersom malmen har tagit

slut. Men på värdshuset får du höra ett rykte som säger att det egentliga skälet till att gruvorna lades ned var att de hemsöktes av en mängd monster, som hade upptäckt att där fanns mycket värdefullare saker att bryta än järn.

Du talar med värdshusvärden och nämner att du kanske skulle vara intresserad av att bege dig till gruvorna för att leta efter skatter.

"Nej, unge man, gå för allt i världen inte dit!" säger han. "Det är många andra som har försökt, men ingen har någonsin kommit tillbaka."

Men du tror naturligtvis att du kommer att ha bättre tur, så du tackar för upplysningarna och går. Ute på bygatan får du syn på en gammal man som sitter och solar sig. Du frågar honom om vägen till gruvorna.

"Jaha, det var ju ett tag sedan", säger han och kliar sig i huvudet. "Jag vet inte om jag kommer ihåg riktigt var de ligger..."

"Kanske det här hjälper farbror att minnas?" säger du och räcker fram ett silvermynt.

"Javisst, ja!" utropar gubben och tar myntet. "Nu minns jag! Om herrn följer stigen som går genom skogen därborta och följer den ungefär två kilometer, så kommer han till gruvorna."

Du skrattar och tackar för hjälpen.

Du märker att det börjar bli sent, men eftersom du har ont om pengar vill du helst komma iväg genast. Gå till punkt A.

A

Du har snart lämnat byn och ser skogen framför dig. Den breder ut sig åt sidorna och verkar väldigt stor. Du går på en knappt skönjbar stig, och efter ungefär tio minuter är du inne i skogen. Det blir snabbt mörkare omkring dig, dels därför att skogen blir allt tätare, dels därför att solen är på väg ned. Du tycker att skogen är vacker och fridfull och det doftar härligt i luften. Plötsligt väcks du ur dina drömmier av något som låter som om en stor gren knäcks. Du stannar till och lyssnar, och då hör du ett konstigt, morrande ljud. Ljudet ökar i styrka och verkar komma närmare. Plötsligt ser du en väldig skugga bakom några små träd framför dig. Med ett brak kastas träden åt sidorna. Vad gör du?

Står kvar och drar ditt svärd, gå till punkt B.

Vänder och springer tillbaka till byn, gå till punkt C.

B

Du tar ett hårt grepp om ditt svärd och inväntar skepnaden. Nu ser du vad det är – en stor björn! Den verkar mycket uppretad. Vrålande kommer den emot dig och slår omkring sig med ramarna. Den måttar ett fruktansvärt slag mot dig, men du lyckas precis hoppa undan. "Jag kommer aldrig att lyckas fly", tänker du, "det finns bara en sak att göra – slåss för livet!" Du hugger till med svärdet.

Hur man träffar

I ett rollspel är det tärningen som avgör om du lyckas träffa en fiende. Det finns alltid en risk att du missar. Nu hugger du med svärdet mot din motståndare; slå en sexsidig tärning. Om resultatet blir 1, 2 eller 3 har ditt hugg träffat. Blir resultatet 4, 5 eller 6 har du missat. (Detta är en förenklad version av hur det egentligen går till i Drakar och Demoner – mer om detta senare). Om du träffar kommer din motståndare att bli skadad.

Om du missar, så försöker björnen klösa dig igen – slå en sexsidig tärning för björnens anfall. Björnen är dock ganska klumpig; den träffar bara om resultatet blir en etta. Fortsätt att slå varannan gång för dig och varannan gång för björnen, tills någon av er träffar.

Skador och kroppspoäng

Varje varelse har ett antal KROPPSPOÄNG (förkortas KP), som är ett mått på hur mycket skador den tål. Ju flera KP, desto svårare är varelsen att döda. Varje gång en varelse blir skadad drar man av ett antal KP, tills den inte har några kvar. Då blir den medvetslös och faller ihop – och om den inte får vård kommer den att förblöda och dö.

För att få reda på en varelses KP tar man hänsyn till två av dess GRUNDEGENSKAPER, nämligen FYSIK och STORLEK. Fysik är ett mått på varelsens hälsa, och storlek säger något om dess längd och vikt. Din rollpersons fysik och storlek ger honom 10 KP. Björnen är större, och har 15 KP.

När ett anfall träffar gör vapnet skada på motståndaren. Olika vapen gör olika mycket skada; en dolk gör till exempel mindre skada än ett tvåhandssvärd. I det här förenklade exemplet

räknar vi med att ditt svärd tar 2 kropps-poäng varje gång du träffar. Björnens ramar är dock farligare och tar 3 kropps-poäng om den träffar.

Alltså: Om du träffar björnen med ditt svärd, så gör svärdet en skada som tar 2 kropps-poäng. Det betyder att vi drar av 2 från björnens kropps-poäng. Träffar björnen dig, så förlorar du 3 kropps-poäng. Eftersom björnen har 15 KP måste du träffa den 8 gånger innan den faller ihop och blir medvetslös. Björnen behöver dock bara träffa dig fyra gånger för att göra slut på dina 10 KP. (Å andra sidan har ju björnen väsentligt svårare att träffa).

Fortsätt nu att slå den sexsidiga tärningen och räkna av skadorna, tills antingen du eller björnen har mindre än en KP kvar.

Om du kommer först till noll är du död, och äventyret är slut.

Om björnens KP tar slut först har du segrat och kan fortsätta din färd. Gå då till punkt D.

C

Du flyr med hjärtat i halsgropen, och snart ser du ljuset från byn. Men plötsligt bländas du av en blixtn som slår ned alldeles framför dig. Där blixten slog ned står en högre gammal man och tittar strängt på dig. Han har en stor tärning i en kedja om halsen. "Jag är Den Store Spelledaren", säger han allvarligt. "Tyvärr måste jag meddela att du är alldeles för räddhågad för att klara av äventyraryrket." Han skakar sorgset på huvudet och suckar. "Ja, ungdomen nuförtiden är då inte mycket att hurra för." Så pekar han på dig och mumlar något mystiskt. POFF! Äventyret är slut. Din rollperson har just upplösts i ett rök-moln.

D

Du fortsätter genom skogen, och efter en stund kommer du ut på andra sidan. En bit framför dig reser sig bergen. Nu har det hunnit bli riktigt mörkt, och du är just på väg att tända en av dina facklor när du får syn på ett ljussken bortifrån bergen. "Skulle inte gruvorna vara nedlagda och hela trakten vara öde?" undrar du. "Det är nog säkrast att inte tända facklan och förvarna någon." Du snubblar framåt i mörkret. Efter en halvtimme ser du att ljuset kommer från något

som verkar vara ingången till gruvan. Plötsligt försvinner ljuset inåt gruvgången och är snart helt borta. Du väntar några minuter, men allt är tyst och lugnt.

Då beslutar du dig för att gå in i gruvan. Du tänder en fackla och smyger försiktigt in i gången. Ett tiotal meter in hittar du en utbränd fackla på golvet. Den är fortfarande varm. Du fortsätter framåt och efter ungefär tio meter delar sig gruvan åt två håll. Medan du funderar på vilket håll du ska gå åt hör du plötsligt ljud från den vänstra gången. Du släcker snabbt facklan och flyttar in i den andra gången. Efter en liten stund dyker en hemsk varelse upp. Han liknar en människa, men har ett groteskt hundliknande ansikte med stora huggtänder och är mycket lång. Han har en fackla i handen och i bältet hänger en stor spikklubba. I korsningen stelnar han till och börjar vädra i luften.

"Vad nu?" tänker du, "kan den känna på lukten att jag är här?"

Vad gör du?

Står kvar och hoppas att undgå upptäckt, gå till punkt E.

Hoppar fram och anfaller, gå till punkt F.

E

Du står kvar. Varelsen nosar omkring sig en stund, sedan vänder den plötsligt och försvinner in i den andra gången. Det blir tyst en stund, men strax hörs åter något som kommer. Det är varelsen som återvänder, men nu har han med sig en människa, en skäggig gammal man i en stor rock med konstiga tecken på. I handen håller han en kraftig stav. Helt plötsligt börjar han tala och säger roat: "Ja, det stämmer, Urgesch. Någon har varit här och det gillar jag inte. Nu ska vi se var han eller hon befinner sig!" Därefter börjar han mumla konstiga ord och gör gester med staven. Du känner hur luften blir alldeles konstig omkring dig – det känns som om en jättestor hand trevade över dig. Efter några sekunder försvinner det. Samtidigt slutar mannen med sitt mummel och sina gester. Han säger något till varelsen som drar sin spikklubba och rusar mot dig. Du hinner precis dra ditt svärd, sekunden därefter är du och varelsen i full strid.

Varelsen har 11 kropps-poäng, och spikklubban gör 2 poängs skada. Han träffar varje gång

han slår 1 eller 2 med en sexsidig tärning. Du verkar dock vara lite snabbare än han, så du får slå först. Fortsätt striden på samma sätt som du fått lära dig tidigare, tills en av er faller ihop.

Om du faller ihop, gå till punkt G.

Om varelsen faller ihop, gå till H.

Om striden pågått i 15 slagronder, gå till I.

F

Du hoppar fram med ditt svärd draget och försöker dräpa varelsen med ett hugg. Slå den sexsidiga tärningen för att se om du lyckas träffa. Samma regler som vid striden med björnen gäller, dvs 1-3 så träffar du och 4-6 så missar du. Men denna motståndare är skickligare på att slåss än björnen och träffar varje gång han slår 1 eller 2 på tärningen (missar alltså på 3 till 6). Hans spikklubba gör 2 poängs skada. Varelsens kropps-poäng, dvs hur mycket han tål, är 11. Du verkar vara lite snabbare än han, så du slår först.

Fortsätt med denna strid tills antingen du faller ihop (gå till punkt G), du har gjort 5 poäng i skada på varelsen (gå då till punkt J) eller tills 15 slagronder har passerat (gå då till punkt K).

Således måste du hålla reda på hur många slagronder som passerar. En slagrond har gått när både du och din motståndare har fått en chans att göra något.

G

Du är död. Äventyret är slut.

H

Du har just besegrat varelsen och ser hur trollkarlen börjar gestikulera och rabbla formler. Innan du hinner göra något känner du hur en främmande vilja tar kontroll över dig. Han befäller dig att släppa svärdet, och du svarar "Ja, herre", och lyder. Trollkarlen säger till dig att du ska bära bort liket och begrava det utanför.

"Ja, herre", svarar du och lyfter upp den döda varelsen och bär ut den. Du ska just till att börja gräva då du börjar känna dig väldigt sömning...

Nästa morgon vaknar du av att solen värmer. Du känner dig yr och matt. Så småningom återvänder minnet av vad som hände igår och du börjar fundera över vad du ska göra åt den onde

mannen med de konstiga krafterna. "Han måste ha lämnat mig här åt mitt öde", tänker du. Du beslutar dig för att återvända till byn och finna andra och förhoppningsvis lättare äventyr att råka ut för. SLUT.

I

Efter det att 15 slagronder har passerat, hör du att den gamle mannen börjar mumla en vers av något slag på ett språk du inte tidigare hört. Snart känner du hur ditt huvud slutar fungera, och hur en röst säger till dig att släppa vapnet. Du måste givetvis svara "Ja herre", och därefter tar den andra varelsen fram ett par kedjor och fäster dem runt dina armar och ben. Det verkar vara omöjligt att fly och du leds nu in i grottan där du får en hacka. Du forslas in bland andra unga män i kedjor som sliter i gruvan. SLUT.

Ja, så där kan det gå om du har otur. Detta var bara ett enkelt exempel på hur det skulle kunna gå till. Vem vet, du kanske lyckas leda ett uppror med de andra gruvslavarna! Eller du kanske fortsätter att slita i gruvan tills du dör, men det är ett annat äventyr.

J

Efter ditt sista slag med svärdet, släpper varelsen sin spikklubba, vänder sig om och flyr sin väg in i den gång som han kom ifrån. Du står kvar och förstår att du tydligen var för bra för honom. Du lyssnar efter några ljud, men allt verkar tyst och du börjar sakta röra dig in i gången, åt det håll som varelsen försvann.

Du tänder en fackla så att du ser bättre. Gången snirklar sig åt alla håll, men efter ett litet tag hör du röster längre fram. Du släcker din fackla för att de inte skall upptäcka dig och smyger sakta närmre.

När ljudet verkar vara alldeles runt nästa hörn, råkar du stöta till något som ligger på marken, i mörkret. Rösterna tystnar tvärt. Du försöker stå helt stilla och andas knappt.

Kort därefter hörs en röst igen. Vad den säger kan du inte uppfatta, men det verkar vara någon sorts vers eller sång. När versen slutar tycker du att det känns precis som om en osynlig hand känner runt dig. Snart hör du en röst som talar på vanligt språk och som säger: "Kom fram, vi

vet att någon står där runt hörnet!” Du står helt stilla, och snart hör du rösten igen: ”Kom fram, annars kommer tio beväpnade krigare och hämtar er.” Du står fortfarande kvar och hör snart fotsteg som kommer emot dig runt hörnet. Du inser att du inte kommer att ha någon chans om du måste slåss.

Vad gör du? Går fram lugnt och fredligt (gå då till punkt L) eller vänder och flyr ut ur gången och tillbaka till byn (gå till punkt C).

K

Efter 15 slagronder dyker en annan figur upp från samma gång som den andra varelsen kom ifrån. Han verkar vara något äldre, han har skägg och håller en stav i ena handen. Just när den gamle mannen dyker upp, vänder sig varelsen förskräckt om som om den blev vettskrämd. I och med att varelsen vänder sig om och tittar till mot mannen får du en gratischans som du inte kan missa; du hugger mot varelsen utan någon risk för att missa (dvs du behöver inte slå för att se om du träffar). Gå till punkt H.

L

Du går fram och ser bara två varelser, en äldre man med skägg klädd i en konstig rock med lustiga tecken på, och med en trästav i ena handen. Den andra varelsen är förskräckligt ful. Han påminner om en människa, men är mycket hemskare, och han håller en spikklubba i ena handen. Varelsen går fram och måttar ett slag med spikklubban, men missar eftersom du snabbt hoppar åt sidan. Du försöker hugga tillbaka. Slå den sexsidiga tärningen för att se om du lyckas träffa. Du träffar som vanligt på 1-3. Denna varelse träffar på 1-2 och missar på 3-6, dvs han är något sämre än dig. Hans kropps-poäng, dvs hur mycket skada han tål är 11 och hans spikklubba gör 2 poängs skada. Under varje slagrond slår du först, sedan slår varelsen (om han fortfarande lever!).

Håll på tills du antingen dräper varelsen (gå då till M) eller tills du faller omkull (G).

M

Du har lyckats fälla varelsen och ser hur den

gamle förskräckt flyr inåt gången. Vad gör du?

Följer efter (gå till N) eller lämnar detta område och tar dig till byn (gå till C).

N

Du springer snart ifatt mannen och han inser att han inte kan fly; istället stannar han, går ner på knä och ber om nåd: ”Snälla krigare, låt mig leva och jag ska visa dig alla världens skatter”.

”För mig då snabbt dit” säger du, och mannen tar dig in i olika gånger som går åt alla möjliga håll, och snart befinner du dig i ett halvstort rum med en massa kistor fyllda med guldmynt och ädelstenar. Du inser att du inte kan bära allt detta utan behöver ett lastdjur eller två och beslutar dig för att återvända till byn för att inhandla ett par mulor. Du bakbinder den gamle mannen och sätter munkavle på honom så att han inte kan använda några av sina mystiska krafter igen. Du ger dig sedan iväg mot byn. SLUT!

Du har lyckats med detta äventyr. Försök gärna igen för att se vad som skulle kunna ha hänt om du hade gjort något annat val.

Kommentarer

Du har just spelat ett soloäventyr i Drakar och Demoner. Avsikten med det här förenklade äventyret var att ge dig en uppfattning om vad som kan hända under ett äventyr. Men ett solospel skiljer sig från det riktiga spelet på många viktiga punkter. Drakar och Demoner är främst något man gör tillsammans, flera personer samlas och spelar. Om det här äventyret hade spelats ”på riktigt”, så hade det tex varit Spelledaren som hade spelat värdshusvärden, skött björnen och alla de andra varelserna. Spelledaren hade då avgjort om någonting hade dykt upp i skogen eller på landsvägen. Dessutom skulle du ha haft flera andra spelares rollpersoner med dig, som hade kunnat hjälpa dig när du fick problem.

ROLLFORMULÄR

I lådan finner du särskilda blad, rollformulär, där du antecknar de data som du behöver ha tillgängliga om din rollperson. Det viktigaste är att

skriva upp rollpersonens grundegenskaper och färdigheter. Men du bör också skriva upp vilken typ av rustning han bär och vilka vapen och andra föremål han har med sig – och vilka han lämnat hemma. På baksidan av formuläret kan du anteckna andra saker om rollpersonen: hans bakgrund, familjeförhållanden, osv. Det är även viktigt att hålla reda på hur mycket pengar han har.

Spelledaren kommer att upptäcka att han behöver föra anteckningar om *sina* rollpersoner – han sköter ju alla personerna i världen. SL behöver ha ett stort antal sådana så kallade spelledarpersoner (SLP), och monster förberedda innan äventyret startar. För många av hans personer behövs bara ett enkelt anteckningsblad. Skurkar, monster osv kan skrivas upp på små arkivkort, t.ex. i storlek A7L (105×75 mm), där man då bara tar med de viktigaste uppgifterna såsom ras, grundegenskaper, en del färdigheter och vapen. SL kan t.ex. göra i ordning 20 till 30 kort för människoliknande varelser – sedan, när spelarnas rollpersoner just håller på att gå in i ett rum där hans anteckningar säger att det skall finnas två män, så kan han slumpvis dra två kort och se vad som händer.

TÄRNINGAR

I Drakar och Demoner använder man fyra olika sorters tärningar: fyrsidiga, sexsidiga, åttasidiga och tiosidiga. En av varje följer med i spelet. Du kan klara dig med dem, men eftersom man ofta slår flera tärningar av samma sort går det snabbare om du skaffar dig lite flera. När du har spelat lite kan du lättare avgöra hur många du anser dig behöva.

Ett bra sätt att slå tärningar är att lägga dem i en liten burk av något slag, hålla för öppningen med handen, skaka om burken och hålla ut tärningarna. Vissa typer av pennställ brukar vara bra till detta – eller ta en vanlig syltburk och klistra hobbyfilt på insidan. Med en sådan "skakburk" får du bättre kontroll över tärningarna och kan lättare undvika att de ramlar ned på golvet.

I de situationer när SL eller spelarna kommer att behöva slå tärningar, så kommer det vanligtvis att ske på ett av följande tre sätt: slå EN TÄRNING, slå FLERA TÄRNINGAR, eller slå PROCENTTÄRNINGAR.

I det här regelhäftet använder vi ett enkelt förkortningssystem för att tala om vilka tärningar du ska slå, och hur många. Bokstaven T betyder då tärning(ar). Omedelbart efter T kommer alltid en siffra som anger vilken typ av tärning det är. Före T står en siffra som visar hur många tärningar man ska använda.

En tärning

Att slå 1T20 innebär att man slår en tiosidig tärning tillsammans med en sexsidig. Om den sexsidiga blir 1–3 avläser man den tiosidiga som mellan 1 och 10, men om den sexsidigas utfall blir 4–6 avläser man den tiosidiga mellan 11 och 20. Nollan blir i det första fallet 10 och i det andra 20.

Att slå 1T10 innebär att man antingen slår en tiosidig tärning och avläser resultatet på ovasidan. Nollbetyder 10.

Att slå 1T8 innebär att man slår en åttasidig tärning och läser av resultatet på ovasidan.

Att slå 1T6 innebär att man slår en sexsidig tärning och räknar prickarna på den sida som hamnar uppåt.

Att slå 1T4 innebär att man slår en fyrsidig tärning och avläser resultatet på sidan av tärningen – det är den rättvända siffran. De fyrsidiga tärningarna rullar dåligt, bästa sättet att slå en sådan är att kasta upp den i luften ovanför bordet så att den roterar.

Att slå 1T3 innebär att man slår en sexsidig tärning och räknar prickarna på den sida som hamnar uppåt. En etta eller tvåa = 1, en trea eller fyra = 2 och en femma eller sexa = 3.

Att slå 1T2 innebär att man slår en sexsidig tärning och räknar prickarna på den sida som hamnar uppåt. En etta, tvåa eller trea = 1, en fyra, femma eller sexa = 2.

Flera tärningar

Att slå flera tärningar innebär att man alltid lägger ihop resultaten. Detta markerar vi genom att sätta en siffra framför bokstaven T. 3T6 betyder alltså: slå tre sexsidiga tärningar och lägg ihop resultaten. Detta ger ett tal mellan 3 och 18.

Procenttärningar

Procenttärningar slår man när man vill ha ett tal

mellan 1 och 100. Förkortningen för procenttärningar är 1T100.

Så här gör du: Slå 1T10 och avläs resultatet som tiotal (exempel: om det blir en femma, läs den som 50). Slå sedan 1T10 till, läs av resultatet som vanligt, och lägg det till det första slaget. Om man använder två stycken olikfärgade tärningar kan man slå procentslag mycket fortare. En av tärningarna får då alltid vara tiotal, den andra ental – då kan man slå dem samtidigt.

Exempel

Första tärningen ger:	1	0	4	0
Andra tärningen ger:	3	6	0	0
Resultatet blir:	13	6	40	100

Observera det sista exemplet: om båda tärningarna ger nollor tolkas det som 100.

Att modifiera ett tärningsslag

Ibland vill vi ändra tärningsresultatet genom att lägga till eller dra ifrån ett tal. Då skriver vi t.ex. $2T8+2$, vilket betyder "slå två åttasidiga tärningar, lägg ihop resultaten och lägg till 2." (I det här fallet kommer vi att få ett tal mellan 4 och 18).

FIGURER

Drakar och Demoner kan spelas helt utan någon spelplan, karta eller spelpjäser. Men spelet blir mer konkret om spelarna har något att rikta uppmärksamheten på. Ställer man upp figurer på ett bord kan alla lättare föreställa sig situationen. Dessutom uppstår det ofta lägen då det kan vara viktigt att veta hur rollpersonerna står i förhållande till varandra och till omgivningen. Detta gäller särskilt vid strider. Om du använder figurer som får symbolisera rollpersonerna, undviker du många onödiga diskussioner om vem som stod var. När figurerna står på bordet är det lätt att se om t.ex. någon står i vägen för någons pilbåge, vem som först blir anfallen av ett plötsligt uppdykande monster, och så vidare.

Det är också bra att redan från början ställa upp en marschordning, dvs man placerar ut fi-

gurerna i den ordning de har när de förflyttar sig. Går (eller rider) de på ett led, eller kanske två och två i bredd? Vilka går först, vilka är så nära att de kan prata med varandra? Håller de avstånd, eller går de i en enda skock? Sådant kan vara betydelsefullt att veta om det händer något oväntat, t.ex. om gruppen blir anfallen eller möter någon.

I Drakar och Demoner följer det med ett ark med pappfigurer som du kan använda för att markera såväl rollpersoner som andra varelser. De är tänkta att vikas så att de kan stå upprätt. I välsorterade spelbutiker finns det också mycket detaljerade och snygga figurer av tenn som är avsedda för rollspel. Om du vill gjuta tennfigurer själv, så finns det numera ett flertal gjutformar med lämpliga figurer för spelet.

Lite extra saker i omgivningen gör mycket för att öka känslan. Om du har en modelljärnväg finns det kanske en del tillbehör som du kan låna därifrån; byggnader, träd, staket, några små stenar osv. Sådana detaljer kan skänka en annars livlös strid flera möjligheter beträffande uppställning och användning av rollpersonernas förmågor. Smak och ekonomi avgör vad som används.

Spelplan

Om du använder figurer kan det också vara bra att ha en spelplan att ställa upp dem på. Med i lådan ligger en sk golvplan, som man kan ställa upp figurerna på när strid uppstår. Golvplanen är försedd med ett rutmönster där varje ruta motsvarar 150 centimeter – det gör att man också lätt kan se avståndet mellan olika varelser och föremål. Man behöver inte bara kunna se hur personerna står i förhållande till varandra, utan också hur de står i förhållande till terrängen omkring dem. Ett bra sätt att ordna detta är att klä golvplanen med självhäftande sk kartplast, som går att köpa i närmaste pappershandel. Sedan kan man rita upp hur terrängen ser ut på golvplanen med vattenlösliga overheadpennor. Med en fuktig trasa kan man då lätt ta bort det man ritat och sedan rita upp en ny plats. Det finns också vinylplastade spelplaner att köpa färdiga i din spelbutik.

Rollpersonen



Nu är det dags att skapa en rollperson åt dig. Tag fram tärningarna och ha ett av de medföljande rollformulären till hands, så att du kan skriva upp alla fakta om din rollperson.

ATT BESTÄMMA ROLLPERSONENS EGENSKAPER

Det första du gör är att bestämma rollpersonens ras. Läs kapitlet om varelser för detta. Vi föreslår att första gången man spelar så ska alla rollpersoner vara människor; det blir lättast både för spelledaren och spelarna. Sedan ska du ta reda på rollpersonens grundegenskaper. Dessa är sju till antalet:

- Styrka (STY)
- Storlek (STO)
- Fysik (FYS)
- Smidighet (SMI)
- Intelligens (INT)
- Psykisk Kraft (PSY)
- Karisma (KAR)

Som du kan se har varje egenskap en förkortad beteckning bestående av tre stora bokstäver. I regelboken använder vi dessa beteckningar för att markera att det inte handlar om tex intelligens i största allmänhet, utan just om en grundegenskap i spelet. Vilka tärningskombinationer du använder för att slå grundegenskaperna står vid varje ras.

De flesta tycker att det är roligt att få bra värden på sin rollperson – åtminstone vill man slippa de verkligt dåliga. Å andra sidan vore det inte mycket till spel om alla hade maximala värden på allting, och rollpersoner med ett enstaka dåligt värde är ofta roligare att spela än sådana som är medelmåttor i allting. Det är alltså inte alls någon katastrof om du får ett par dåliga värden.

Om du vill minska chansen att få riktigt usla värden kan du slå tre gånger för varje grundegenskap och välja det bästa värdet. Detta ger något högre genomsnittliga värden än att bara slå en gång. Det är spelledarens sak att bestämma om man ska använda denna metod, men samma regler måste gälla för alla spelare.

Här följer nu beskrivningar av de olika grund-

egenskaperna och deras betydelse i spelet. Dessutom ska vi samtidigt slå fram en mänsklig rollperson som får utgöra ett exempel – vi kallar honom för Turgor.

STY

STY står för styrka. Det är ett mått på rollpersonens muskelstyrka. Det avgör hur mycket han orkar bära eller lyfta, och hur lätt han gör det. Mycket hög STY kan också betyda att rollpersonen gör extra mycket skada när han slåss.

För att slå fram vår exempelperson Turgor använder vi normalmetoden, dvs inga konstgrepp för att modifiera resultaten. Vi slår alltså tre sexsidiga tärningar, och får resultaten 5, 5 och 3. Summan blir 13, vilket är Turgors STY. Ett ganska bra styrkevärde.

STO

STO står för storlek. Detta värde visar på rollpersonen vikt. Sedan ska du med vägledning av vikten bestämma hur lång personen är; använt sunt förnuft när du gör din bedömning. STO och FYS avgör tillsammans hur mycket stryk rollpersonen tål. Dessutom har STO betydelse när rollpersonen försöker ta sig genom en trång öppning eller när någon försöker lyfta honom.

Storlekstabell

STO	Vikt (ca kg)	STO	Vikt
1	5	13	85
2	10	14	90
3	20	15	95
4	30	16	100
5	40	17	110
6	50	18	120
7	55	19	130
8	60	20	140
9	65	21	150
10	70	22	160
11	75	23	170
12	80	24	180

Exempel: För Turgor ger tärningarna 4+1 och sedan lägger man till 6 eftersom det är en människa. Resultatet blir därför 11 i STO, vilket innebär att han väger ca 75 kg. Sedan avgör hans spelare att Turgor är 170 cm lång, ett värde han tycker är rimligt.

FYS

FYS står för fysik. Det är ett mått på rollpersonens hälsa – det avgör tex motståndskraft mot gift och sjukdomar. Likaså avgör FYS hur länge man orkar hålla på med arbetsamma uppgifter. Det bestämmer också (tillsammans med STO) hur svåra skador rollpersonen tål innan han blir medvetslös eller dör.

Vi slår 4, 5 och 1 på de tre tärningarna, vilket ger Turgor en FYS på 10. Han har alltså en helt normal hälsa.

SMI

SMI står för smidighet. Det är ett mått på hur snabbt rollpersonen kan röra dig. Denna egenskap avgör hur skicklig han är med ett vapen och vem som slår först i en strid. SMI påverkar också rollpersonens chans att undvika något som kommer mot honom, tex ett rullande klippblock eller en anfallande varg som hoppar mot honom.

Turgor lyckas ganska bra med sin SMI. Tärningarna ger 6, 4 och 2, dvs 12.

INT

INT står för intelligens. Det är ett mått på hur lätt eller svårt man har att förstå saker och att inhämta kunskap. Denna grundegenskap är särskilt viktig för trollkarlar, eftersom den påverkar förmågan att använda magi. Eftersom en intelligent person har lättare att lära sig saker blir INT också ett mått på hur kunnig rollpersonen är. Därför används INT tex för att avgöra om rollpersonen känner till något som spelaren är okunnig om, eller vice versa. Spelaren kan ju ha erfarenheter som inte rollpersonen har, och tvärtom.

Vi slår 3, 3 och 5 för Turgor, vilket ger honom en INT på 11.

PSY

PSY står för psykisk kraft. Det är ett mått på rollpersonens psykiska styrka och magiska kraftresurser. Det avgör framför allt hans förmåga att använda eller motstå magi. Värdet på PSY säger också något om hur pass väl en person kommer överens med universum och världen.

Tärningarna ger 6, 1 och 1, och Turgors PSY blir alltså 8. Han bör nog inte ägna sig åt magi; värdet är i lägsta laget för det.

KAR

KAR står för karisma. Detta värde innefattar sådant som charm, personlig utstrålning, ledarbegåvning och i någon mån utseende. Den som har hög KAR har större chans att bli vänligt bemött av främlingar, få folk att lyda order och skaffa sig lojala tjänare. KAR innefattar också personens dragningskraft på det motsatta könet.

Vi slår 3, 4 och 2 på de tre tärningarna, och Turgors KAR blir 9 – något under medelvärdet.

Turgor

Om vi nu sammanställer Turgors grundegenskaper så ser de ut så här:

STY	13
STO	11
FYS	10
SMI	12
INT	11
PSY	8
KAR	9

Detta fyller Turgors spelare i på rollformuläret.

ATT TÅLA SKADOR – KROPPSPOÄNG

Alla levande varelser har ett antal kroppspoäng som bestämmer hur mycket skada de tål innan de dör. Kroppspoäng förkortas KP. När någon blir skadad drar man av ett antal kroppspoäng – när man inte har några kvar förlorar man medvetandet och riskerar att förblöda och dö. Antalet kroppspoäng är (FYS + STO) delat med 2 – annorlunda uttryckt: medelvärdet av FYS och STO (avrundat uppåt).

Turgor har STO 11 och FYS 10. Hans KP blir $(11+10)/2=10,5$, vilket avrundas till 11.

BÄRFÖRMÅGA

Din rollperson orkar bara bära en begränsad mängd saker. Alla föremål har väger ett visst antal belastningspoäng (förkortas BEP och är ca 3 kg), och en rollperson kan bära lika många BEP som värdet på hans STY. Om han försöker bära på mer kan han inte röra sig obehindrat. Den tunga bördan gör att han måste gå långsammare, och han slås sämre.

Turgor har STO 11 och FYS 10. Hans KP blir $(11+10)/2=10,5$, vilket avrundas till 11.

Hur mycket saker och ting väger står i kapitlet om utrustning.

SKADEBONUS

En rollperson som har särskilt hög STY och/eller STO tillfogar sin motståndare extra mycket skada i en strid. Storlek och styrka ger mer kraft i anfallen. Denna förmåga att tillfoga extra skada kallas skadebonus (förkortas SB). För att få reda på en rollpersons SB räknar vi först ut medelvärdet av hans STY och STO, dvs $STY + STO$ delat med två (avrunda uppåt till närmaste heltal). Sedan läser du av vilken SB som gäller i tabellen här nedan.

Tabell för skadonus

Medelvärde Skadebonus

1–16	Ingen
17–20	1T4 skadepoäng
21–25	1T6
26–30	1T10
31–40	2T6
41–50	3T6
51–70	4T6
71–90	5T6
varje ytterligare +20	1T6

Turgor har STY 13 och STO 11. Medelvärdet blir alltså: $13 + 11 = 24$, delat med 2 = 12. Turgor är alltså en bra bit ifrån att få någon skadebonus.

RAS

De flesta rollpersoner är människor, men det finns också en del andra raser som rollpersoner kan tillhöra. Du kan vara tex dvärg eller alv. Spelledaren avgör vilka raser som får användas. Att ha en annan ras än människa ger både fördelar och nackdelar. Inte minst kan det vara en nackdel att vara avvikande i en miljö där de flesta är människor.

KÖN

Här finns bara två alternativ: man eller kvinna. Valet är ditt!

ATT GE SIN ROLLPERSON ETT NAMN

Vilket namn du bör välja åt din rollperson beror på kampanjens stil. I somliga kampanjer finns inga som helst begränsningar, men det vanligaste är att man försöker få en genomgående stil på namnen – det bidrar till att ge större verklighetskänsla. Om äventyren utspelas i vikingamiljö passar det bra med namn som tex Kettil, Orm eller Brynhildur. Dyker det då plötsligt upp någon som heter Dragos eller Buffalo Bill, så bryts känslan och det blir bara sjuk humor av alltihop. Sjuk humor är i och för sig roligt – vilket man väljer är en fråga om tycke och smak samt vad man har kommit överens om.

Om du verkligen lider av idétorra kan du alltid välja ett namn ur någon bra bok. Undvik dock sådana namn som tex Aragorn, Frodo eller Conan, som dina medspelare direkt kan associera till en verklig eller uppdiktad person som alla känner till. Det är bättre att ta ett mer okänt namn och själv forma rollpersonens egenskaper.

ÅLDER OCH BAKGRUND

Om spelledaren tillåter det får du själv bestämma hur gammal din rollperson är när du börjar spela. De flesta brukar vara ganska unga när de ger sig ut på äventyr.

Oftast hittar spelledaren på en lämplig bakgrundshistoria åt alla rollpersonerna. Det kan gälla sådana saker som födelseort, ställning i familjen och social status. Är personen äldste son i familjen och arvinge, eller är han kanske ett utomäktenskapligt barn? Är han sina föräldrars älskling, eller kanske familjens svarta får? Tillhör han en adlig familj, eller är han kanske son till en bonde? Sådant kan ha viss betydelse i spelet och ger ökad verklighetskänsla.

RÄDDNINGSKAST

I vissa kniviga situationer har man nytta av sina grundegenskaper för att klara sig. Hur det går avgörs då med ett räddningskast, dvs ett tärningsslag som beror på en av grundegenska-

Motståndstabell

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

AKTIVT MOTSTÅND

Slå lika med eller lägre än det angivna värdet med IT100 för att lyckas.

perna. Eftersom antalet tänkbara situationer är nästintill oändligt går det inte att ange någon exakt regel som täcker alla möjligheter. Spelledaren måste avgöra när det är lämpligt att använda ett räddningskast. Oftast tar man till ett räddningskast när det inte finns någon annan regel som man kan använda för att avgöra vad som händer.

Vid räddningskast använder du dig av Motståndstabellen. Du sätter in rollpersonens värde (i den berörda grundegenskapen) på aktiv. Sedan måste SL bestämma situationens svårighetsgrad, antingen genom att använda reglerna (se tabell nedan) eller – om de inte säger något som går att tillämpa – själv gradera svårigheten på en skala mellan 1 och 25. Det värde han kommer fram till sätts in på motstånd, och sedan

läser SL av där de två kolumnerna möts. Där står ett siffervärde, och nu gäller det att slå under eller lika med denna siffra med 1T100 för att klara det man vill göra.

Tabeller för svårighetsgrader

Svårighetsgrad	Motståndsvärde
Väldigt lätt	1
Lätt	5
Medelsvårt	10
Svårt	15
Väldigt svårt	20
Extremt svårt	25

Typsituation

Berörd grundegenskap och motstånd

Klura ut ett tankeproblem	INT mot problemets svårighetsgrad
Undvika fallande klippblock	SMI mot klippblockens antal
Undvika pilar som skjuts ur en fälla	SMI mot fällans svårighetsgrad
Lyfta något extra tungt	STY mot föremålets vikt (BEP)*
Motstå gift som trängt in i kroppen	FYS mot giftets styrka**
Knuffa upp en dörr	STO mot dörrens svårighetsgrad

* Vikt: för att få det värde som ska sättas in på motståndstabellen delar du föremålets BEP med 3. Det betyder tex att en person med STY 10 kommer att ha 50% chans att lyfta 30 BEP (vilket motsvarar ungefär 90 kg).

** Gift: Om räddningskastet lyckas, så halveras den skada rollpersonen lider av giftet.

Exempel: Turgor, som har STO 11, befinner sig framför en dörr som verkar ha gått i baklås. Han väljer att försöka knuffa upp dörren och kastar sig mot den med hela sin tyngd. SL bestämmer att denna uppgift är medelsvår (detta baserat på låsets kvalitet i det här fallet), och får således svårighetsvärdet 10. genom att sätta in dessa värden på motståndstabellen finner SL att Turgor måste slå under eller lika med 55 med 1T100 för att lyckas knuffa upp dörren.

YRKEN

Nästa steg är att ge din rollperson ett yrke. En rollperson är inte helt nyfödd när spelet börjar. Vi utgår från att han har ett yrke som han sysslat med tidigare och då har han lärt sig en del olika färdigheter. Varje yrke har sina egna speciella färdigheter.

Du får själv välja vilket yrke din rollperson ska ha. Det finns dock vissa begräningar. För att kunna ägna sig åt vissa yrken krävs det att din rollperson har tillräckligt bra värden på en viss

grundegenskap. Detta står vid varje yrke i Yrkestabellen.

Vidare så är det speciella krav för att bli magiker. Det är endast en minoritet av världens invånare som har förmågan att manipulera de magiska krafterna. När du skapar din rollsperson ska du addera dess PSY och INT och sedan slå 1T100. Om tärningsutfallet är lika med eller lägre än INT+PSY kan rollpersonen bli magiker om du vill. Om tärningsresultatet blev högre än sum-

man kan rollpersonen aldrig bli magiker (detta hindrar honom dock inte från att använda magiska föremål).

Yrkestabell

Yrke	Grundegen- skapskrav	Antal silvermynt man startar med.
Köpman	INT 9+	$(INT \times KAR) \times 4T3$
Tjuv	SMI 9+	$(SMI \times SMI) \times 2T3$
Trollkarl	INT 9+	$(INT \times PSY) \times 3T3$
Krigare	STY 9+	$(STY \times SMI) \times 2T3$
Lärd man	INT 9+	$(INT \times INT) \times 3T3$
Jägare	—	$(SMI \times FYS) \times 2T3$
Stråtrövare	—	$(STY \times SMI) \times 2T3$
Pirat	—	$(STY \times FYS) \times 2T3$
Riddare	STY 9+	$(STY \times INT) \times 4T3$
Munk	—	$(INT \times FYS) \times 2T3$

Varje yrke har en viss uppsättning färdigheter. Dessa finns uppräknade här nedan, under varje yrke. Om inget annat nämns i texten får varje rollperson välja ut åtta färdigheter av de som nämns vid hans yrke. Dessa har han lärt sig innan han kommer med i spelet. Av dessa åtta väljer han sedan tre som han är expert på. När det gäller de fem restrandande har han normala kunskaper.

Även om den nystartad rollpersonen endast får välja upp till åtta färdigheter, så är det inget som stoppar honom från att lära sig andra färdigheter, även sådana som ligger utanför hans yrke, när han sedan har kommit med i spelet.

Vald skicklighet Procentchans

Expert	$Grundegenskap \times 2 + 50$
Normal	$Grundegenskap \times 2 + 20$

När det gäller vapenfärdigheter är anfall och parering separata färdigheter, även om det gäller samma vapen. Om spelaren väljer en vapenfärdighet bland sina yrkesfärdigheter får han dock den extra skickligheten både på anfall och parering med det valda vapnet. Detta är ett undantag som bara gäller när man skapar en ny rollperson. Avrunda alla siffror till närmaste 5%.

Exempel: Turgor har valt att bli Krigare. Han väljer att få expertskicklighet i vapenfärdigheten Bredsvärd samt Simma och Rida. Alla tre färdigheterna är beroende av SMI, som i Turgors fall är 12. Turgors grundchans på de tre valda färdigheterna blir alltså $2 \times 12 + 50 = 74$ (avrundas till 75) procent.

ÄGODELAR

Alla rollpersoner startar spelet med en hel uppsättning kläder som motsvarar det yrke man har haft tidigare. Dessutom startar varje rollperson med ett viss antal silvermynt, beroende på vilket yrke man har valt (se tabell). Med dessa pengar får spelaren utrusta sin rollperson på bästa möjliga sätt. Tycker man att pengarna inte räcker till så är det upp till SL att bestämma om man får starta med mer eller inte i början av spelet.



PIRAT

Pirater är inte alltid sådana som överfaller vilka skepp som helst för att stjäla och plundra. Det finns också hederliga pirater, som tjänar någon kung eller härskare, och endast anfaller dennes fiender. Sådana pirater brukar kallas fribytare, och de måste betala en del av sitt byte till sin herre i utbyte mot dennes tillstånd att härja på haven.

- Navigera
- Simma
- Klättra
- Hoppa
- Sjökunnighet
- Främmande språk (max 2 st)
- Vapenfärdighet (max 2 st lätta vapen)
- Värdesätta

JÄGARE

Jägaren håller oftast till i vildmarken och livnär sig på att fånga djur. Han äter köttet och säljer ibland pälsen. Bågen är hans vapen och uthållighet är hans främsta karaktärsegenskap.

- Spåra
- Smyga
- Lyssna
- Klättra
- Upptäcka fara
- Simma
- Rida
- Gömma sig
- Vapenfärdighet (med 1 Pilbåge + 1 lätt vapen)
- Zoologi



- Främmande kulturer
- Vapenfärdigheter (med max 3 st valfria)
- Främmande språk (1 valfritt)



KRIGARE

En krigare är i regel en kringvandrande äventyrare, vars svärd är till salu för pengar och ära (mest pengar!). Han är ofta villig att ställa upp på olika äventyr, särskilt om de verkar vara lönsamma. Men han är självständig och gillar inte överdriven disciplin. Därför är han inte så pigg på att vara livvakt eller soldat i någon armé.

- Upptäcka fara
- Rida
- Vapenfärdigheter (med max 3 st valfria)
- Gömma sig
- Klättra
- Hoppa
- Värdesätta

RIDDARE

Riddare är i regel experter på tunga vapen. Deras stridsteknik går ut på att med styrka och tyngd krossa motståndaren – så mycket finesser finns det inte utrymme för. Däremot kan riddaren uppvisa stor finess i sitt uppträdande. Att uppvisa charm, vara artig mot damer och kunna musicera är ridderliga dygder. Hans mål är i regel att skaffa sig egna jordområden och annan fast egendom, som borgar och hus.

- Första hjälpen
- Spela och sjunga
- Schack och brädspel
- Rida
- Heraldik

KÖPMAN

Rollpersonen har sysslat med handel av något slag, och har lärt sig sådant som kan vara nyttigt att kunna om man vill tjäna pengar på att köpa och sälja. En köpman är i regel mest intresserad av pengar och värdefulla varor, allt från tyger och kryddor till guld och ädelstenar.

- Köpslå
- Upptäcka fara
- Läsa och skriva
- Tala främmande språk (max 3 st valfria)
- Vapenfärdighet (med 1 lätt vapen)



LÄRD MAN

En lärd man (eller kvinna!) är som en vandrande uppslagsbok. Hans stora intresse i livet är att få ökade kunskaper om de olika saker han är intresserad av, och han lägger alla sina pengar på att köpa böcker eller på resor till avlägsna platser för att t.ex. besöka ett bibliotek. Vapenövningar anser han sig inte ha tid med, men ofta är den lärde ändå intresserad av att följa med på

äventyr för att skaffa sig nya kunskaper – eller pengar att köpa böcker för. Han tar också i regel betalt för att dela med sig av sina kunskaper.

- Historia
- Geografi
- Läsa och skriva
- Tala främmande språk (med max 5 st)
- Botanik
- Zoologi
- Första hjälpen
- Heraldik
- Navigation
- Främmande kulturer



TROLLKARL

En trollkarl använder sig av magi för att uppnå sina mål. I regel är trollkarlar mest intresserade av att öka sin magiska förmåga och därigenom skaffa sig större makt över sin omgivning.

- Läsa och skriva
- Besvärjelser (med max 4 st valfria)
- Andra färdigheter (med max 3 st valfria, dock inga vapenfärdigheter)



TJUV

Att man är tjuv och skojare behöver inte nödvändigtvis betyda att man är ondsint, självisk och elak. Man kan ju bli tjuv bara för att kunna överleva. Rollpersonen antages ha tillbringat några år i stadens skummare kvarter, där han fått klara sig på sin list och förslagenhet. Under tiden har han lärt sig en del speciella förmågor. Tjuvar använder i regel bara dolk som vapen, och bär sällan otympliga rustningar. De föredrar list och smyg framför styrka och öppet våld.

- Dyrka upp lås
- Desarmera/gillra fällor
- Hazardspel
- Lyssna
- Finna dolda ting
- Gömma sig
- Smyga
- Stjäla föremål
- Klättra
- Hoppa
- Vapenfärdighet (med dolk)
- Värdesätta

STRÅTRÖVARE

De personer som håller till ute på landsbygden och gärna i områden där sikten är dålig, exempelvis skogar. En del stråtrövare stjälar och plundrar endast från de rika, medan ett fåtal även ger sig på de fattiga och svaga. De föredrar lättare rustning, t.ex. läder. Stråtrövare lever ensamma

eller i par, samt även i större band på ca 20 man. När det gäller större rövarband så brukar de ofta säga att vissa områden tillhör dem, och tull måste betalas för att få passera igenom deras område.

- Vapenfärdighet (med 2 st valfria lätta vapen)
- Gömma sig
- Värdesätta
- Smyga
- Klättra
- Hoppa
- Lyssna



MUNK

En munk i Drakar och Demoner är en person som ägnar sig åt stränga kroppsövningar och meditation. Hans mål i livet är att uppnå ett högre själstillstånd. Därför är han inte särskilt intresserad av pengar och världsliga ting. Han bryr sig dock om de fattiga, och hjälper dem med pengar eller sjukvård – ofta är han kunnig i botanik och kan blanda till olika mediciner. Munkar är bundna av fattigdomslöfte och får därför inte äga dyrbara vapen och rustningar – därför slåss de helst med sin vandringsstav.

- Botanik
- Första hjälpen
- Historia
- Hoppa
- Lyssna
- Läs och skriva
- Simma
- Främmande språk (med max 2 st valfria)
- Upptäcka fara
- Vapenfärdighet (med 2H trästav)
- Zoologi

Färdigheter



Din rollperson är inte allsmäktig. Det finns gränser för vad han klarar av. Vissa handlingar är naturligtvis så enkla att utföra att man kan räkna med att de alltid lyckas under normala omständigheter. Det kräver ingen särskild färdighet att t.ex. gå, springa, tala, se och lyssna. Vi kan kalla sådant för alldagliga handlingar. Många andra handlingar är inte lika självklara, utan kräver en viss skicklighet eller tur. Du kan då inte räkna med att din rollperson alltid lyckas med att utföra dem. Därför slår vi en tärning för att se om han klarar av det han vill göra.

Observera att alldagliga handlingar som utförs under svåra omständigheter också kräver ett tärningsslag. Om du sitter och pratar med några kamrater behöver du ingen särskild färdighet för att höra vad de säger. Om du däremot står vid en dörr och försöker höra om det finns något (kanske ett monster) som rör sig på andra sidan, så är det inte längre självklart att du lyckas. Alldagliga handlingar som kräver större prestation än normalt, t.ex. att hoppa extra långt eller springa extra fort, kräver ett tärningsslag.

Egentligen gäller detta förhållande för nästan alla färdigheter. Att hugga ved är en alldaglig handling, men att slåss med yxa mot en fiende är en färdighet som kräver ett tärningsslag. Att vifta med ett svärd är ingen konst, men att träffa en motståndare kräver skicklighet. Rollpersonen har en viss chans, uttryckt i procent, och det gäller sedan att slå under eller lika med detta värde med 1T100 för att lyckas.

GRUNDCHANS

Alla rollpersoner har redan från början en viss chans att lyckas med en del färdigheter (rollpersonen är ju inte helt nyfödd utan har ju redan en viss erfarenhet). Den chans som rollpersonen har när spelet börjar kallas grundchans. Denna är i sin tur beroende av någon av personens grundegenskaper. Varje färdighet hör ihop med en viss grundegenskap, och i de flesta fall är grundchansen lika med rollpersonens värde i den grundegenskapen. Färdigheten lyssna hör t.ex. ihop med grundegenskapen INT. En person med INT 10 har då 10 procents grundchans att lyckas höra något som är svårt att uppfatta. Avrunda alla siffror till närmaste femtal. Vissa färdigheter är så speciella att man inte har någon

chans att lyckas med dem om man inte har tränat särskilt på just dem. Då är grundchansen 0 procent. Vilka grundchanser som gäller kan du läsa i grundchanstabellen.

Grundchanstabellen

Färdighet	Grundegenskap	Grundchans
Botanik	INT	0
Desarmera/Gillra fällor	SMI	0
Dyrka upp lås	SMI	0
Finna Dolda Ting	INT	INT×1
Främmande kulturer	INT	0
Tala Främmande språk	INT	0
Första hjälpen	INT	INT×1
Geografi	INT	0
Gömma sig	SMI	SMI×1
Hasardspel	INT	INT×1
Heraldik och Genealogi	INT	0
Historia	INT	0
Hoppa	SMI	SMI×1
Klättra	SMI	SMI×1
Köpslå	KAR	KAR×1
Lyssna	INT	INT×1
Läsa och skriva	INT	0
Sjökunnighet	INT	INT×1
Navigera	INT	0
Rida	SMI	SMI×1
Schack och Brädspele	INT	0
Simma	SMI	SMI×1
Sjunga och Spela	KAR	KAR×1
Smyga	SMI	SMI×1
Spåra	INT	INT×1
Stjåla föremål	SMI	SMI×1
Upptäcka fara	PSY	PSY×1
Vapen – Anfälla	SMI	SMI×1
Vapen – Parera	SMI	SMI×1
Värdesätta	INT	INT×1
Zoologi	INT	0
Övertala	KAR	0

ATT ANVÄNDA FÄRDIGHETER

När en rollperson ska använda en färdighet så säger spelaren till spelledaren. Spelledaren gör en bedömning av de omständigheter som rollpersonen befinner sig i. Det kanske är svårare än

normalt för rollpersonen att använda sin färdighet. I så fall minskar spelledaren rollpersonens procentchans för färdigheten med så mycket han tycker är lämpligt. Är det lättare än normalt kan kan spelledaren i gengäld öka rollpersonens procentchans.

När sedan detta är klart slår rollpersonens spelare 1T100. Om resultatet är lika med eller lägre än procentchansen så har rollpersonen varit framgångsrik i sitt försök att använda färdigheten. Om resultatet blev högre än procentchansen så har han misslyckats.

Perfekta slag

Ibland händer det att man lyckas över förväntan med något. Om rollpersonen har 50% eller lägre chans att lyckas med något, och han slår 01, så är det ett perfekt slag, vilket betyder att han har lyckats extra bra. Om chansen är 55–100% räknas 01-02 som perfekta slag, 105–150% 01-03 osv.

Resultatet bör vara att rollpersonen får någon fördel. Det kan naturligtvis vara svårt att ge fördelar på vissa färdigheter, men om möjligt bör spelledaren försöka ge något extra, eller åtminstone påpeka att rollpersonen gjorde det (vad det nu var) så skickligt att alla blev imponerade. Den som klättrar eller simmar lyckas kanske för-

dubbla sin hastighet, den som lyssnar eller försöker finna dolda ting blir helt säker på att han hört och sett allt, tjuven lyckas praktiskt taget plocka kläderna av offret utan att bli upptäckt, osv. I strid innebär ett perfekt slag att anfallet är så väl utfört att det gör maximal skada på målet, samt att eventuell bepansring eller magiskt skydd inte har någon effekt. Anfallet kan dock pareras och en sköld eller ett vapen kan ta upp skadan.

Fummelslag

Det är också möjligt för en rollperson att klanta bort sig totalt. Om hans förmåga med någon färdighet är 50% eller lägre, betyder ett tärningsslag på 99-00 att rollpersonen har fumlat. Från och med 55% förmåga och uppåt räknas ett slag på 00 som fummel.

Att rollpersonen fumlar betyder att den som klättrar faller, den som hoppar snubblar och ramlar, den som simmar drunknar (om han inte får hjälp), den som rider faller av hästen, ficktjuven upptäcks med sin hand i offrets ficka, osv.

Om rollpersonen fumlar med ett anfall i strid blir det lite olika resultat beroende på vilken typ av vapen han använder. Slå 1T100 till och läs av på fummeltabellen.

Fummeltabellen			
1T100	Närstridsvapen	Projektilvapen	Naturliga vapen
01-60	Tappar vapnet vid fötterna	Tappar vapnet vid fötterna	Snubblar och faller
61-90	Hystar iväg vapnet 1T4+1 rutor bort.	Vapnet bryts av.	Råkar ur balans och får inte anfalla nästa stridsrond
91-00	Vapnet skadas. Den skada det skulle ha gjort på målet tillfogar det sig självt.	Träffar en vän.	Skadar sig själv. Den skada vapnet skulle gjort på målet tillfogas rollpersonen.

ERFARENHET

Genom att skaffa sig praktisk erfarenhet kan man bli bättre på att klara av svåra saker. I Drakar och Demoner betyder detta att man ökar sin

procentchans på olika färdigheter. Du startar med en grundchans, som vi förklarade ovan, och vad du har lärt i dig genom ditt yrke (se kapitlet om dessa) och sedan kan du teoretiskt sett komma upp till 100% och ännu mer genom erfa-

renhet. Men det tar många äventyr innan du kommer så långt!

Under ett äventyr kommer rollpersonerna sannolikt att råka in i flera situationer där de har användning för sina färdigheter. Om rollpersonen någon gång under äventyret har lyckats när han använde en färdighet, så finns det en viss chans att han har lärt sig något av erfarenheten och kommer att bli bättre i just den färdigheten.

Det räcker inte med att du har försökt, du måste ha lyckats. Men det har ingen betydelse hur många gånger du lyckats eller misslyckats under ett äventyr; har du lyckats en gång, får du automatiskt en chans att bli bättre. Du kan dock aldrig bli bättre under ett äventyrs gång – bara från ett äventyr till nästa.

Efter äventyret tar spelledaren fram sina anteckningar om vad rollpersonerna har gjort. Han måste också veta vilken procentchans de hade på sina respektive färdigheter före äventyret. Han subtraherar det gamla värdet från 100, och detta ger rollpersonens inlärningschans, dvs det han måste slå under eller lika med med T100 för att bli bättre. Om han lyckas med det så ökar personens skicklighet på den färdigheten med 5% till nästa äventyr.

Dock har man alltid sin $INT \times 1$ i procent att lära sig 5% extra, oberoende av hur låg ens inlärningschans är. Om SL tillåter, kan man ha över 100% i färdighet.

Exempel: Turgor lyckades med två färdigheter under det senaste äventyret: Hoppa och Klättra. Han hade förut 10% chans på Hoppa och 45% chans på Klättra. Nu drar vi dessa chanser från 100 för att få Turgors inlärningschanser. För Hoppa blir inlärningschansen $100 - 0 = 90\%$. Om Turgor nu lyckas slå under eller lika med 90 med T100, så ökar hans chans på Hoppa med 5% till nästa äventyr. För Klättra blir inlärningschansen $100 - 45 = 55$. För att öka sin skicklighet på Klättra måste Turgor slå under eller lika med 55.

Som du förstår har du lättare att lyckas med något ju högre skicklighet du har på det, men svårare att öka din förmåga ju bättre du är.

Lägg också märke till att vapenfärdigheter bara gäller för ett visst vapen. Om du t.ex. ökar din förmåga att anfalla med kortsvärd blir du därmed inte bättre på att anfalla med bredsvärd.

sin förmåga på färdigheterna genom att träna. När det gäller färdigheter där grundchansen är 0 MÅSTE man skaffa sig de första grunderna genom att träna. För att man ska kunna träna krävs följande:

- Rollpersonen måste hitta en lärare som är villig att undervisa i den färdighet det gäller. Endast den som har uppnått en skicklighet på minst 90% i färdigheten, och som dessutom har en INT på minst 12 kan fungera som lärare. Sådana personer finns det inte särskilt många – i regel hittar man dem bara i större städer.
- Rollpersonen måste också betala läraren. Vanligtvis kostar det lika många guldmynt som den nivå man tänker träna upp sig till. Det går inte att öka sin skicklighet mer än 5% i taget genom träning. Att träna upp sig från 45% till 50% kostar alltså ungefär 50 guldmynt. Observera att alla vapenfärdigheter kostar dubbelt så mycket. Rollpersonens KAR kan eventuellt påverka priset något, uppåt eller nedåt.
- Dessutom måste rollpersonen avvara den tid som träningen tar. Det tar lika många dagar som den procentnivå man tänker träna till. Att träna upp sig från 30% till 35% tar alltså 35 arbetsamma dagar. Det går bara att träna på en färdighet i taget – den tid man får över går åt till att äta och sova.

Efter att man har tränat upp sin förmåga med 5% kan man inte öka förmågan mer genom träning förrän man har ökat den med 5% genom erfarenhet. Det går alltså inte att träna upp sig med 10% genom att betala mer och hålla på längre. Man måste först ut i verkligheten, och först efter att man lyckats öka sin skicklighet genom erfarenhet från äventyr kan man komma tillbaka och träna ytterligare 5%.

Dock finns det en övre gräns på hur mycket man kan träna upp sina färdigheter. En rollperson kan bara komma upp i maximalt fem gånger den berörda grundegenskapen för en viss färdighet. Således kan en rollperson med SMI 12 maximalt uppnå 60% i en färdighet som Smyga genom träning. Över denna nivå kan man bara öka sin skicklighet genom erfarenhet.

TRÄNING

Det finns vissa begränsade möjligheter att öka

FÄRDIGHETERNA

Här följer nu en kort förklaring av varje färdighet,

vad den innebär och när den skall användas (dvs när du ska slå en tärning för den).

Botanik

Att identifiera en växt och känna till dess speciella egenskaper, t.ex. om den är giftig eller ätlig.

Dyrka upp lås

Ett lyckat slag betyder att du lyckats få upp ett lås. För att kunna använda denna färdighet måste du dock ha en uppsättning dyrkar. Har du inte det, halveras chansen.

Desarmera/gillra fällor

Förmågan att gillra en fälla, eller att oskadliggöra en fälla som någon annan har satt upp. Spelledaren slår alltid tärningsslaget: om det misslyckas när du sätter upp en fälla kommer rollpersonen att tro att fällan fungerar. Om du misslyckas när du ska desarmera en fälla, så händer i regel ingenting – men om du fumlar utlöses fällan.

Finna dolda ting

Att upptäcka något som är svårt eller omöjligt att se med blotta ögat. Kan användas för att avgöra om en annan rollperson har läderrustning under sina kläder, eller för att hitta lönndörrar.

Främmande kulturer

Att känna till främmande kulturer, deras seder och sociala organisation, mm. Alla kulturer utom den som man är uppväxt i är separata färdigheter. Man bör slå ett tärningsslag per vecka när en rollperson befinner sig i en främmande kultur – om slaget misslyckas betyder det att personen har råkat bryta mot någon lokal lag, och riskerar straff. Ett lyckat kast betyder att man blir accepterad som normal, ett perfekt slag betyder att man lyckats bete sig så bra att man blir ansedd som mycket kultiverad.

Första hjälpen

Färdigheten att förbinda skador. Ett lyckat slag betyder att man har lyckats stoppa blodflödet så

att den sårade inte förblöder. Direkt i samband med striden eller olyckshändelsen kan den skadade återfå 1 KP genom Första Hjälpen, men detta kan bara ske en gång per situation. När man väl har lyckats göra Första Hjälpen så hjälper det inte att göra det flera gånger på samma person. Fummel innebär att man istället orsakat en extra poäng skada.

Geografi

Att veta var avlägsna platser ligger, vilka vägar som leder dit, hur långt det är, osv.

Gömma sig

Att lyckas gömma sig bakom något skydd. Skydd kan vara till exempel ett träd, en buske, en stor sten eller något liknande. Om man lyckas med slaget betyder det att man inte blir upptäckt av den som söker. Man blir dock alltid funnen om den sökande kommer inom 1 ruta eller lyckas med färdigheten Finna dolda ting när han befinner sig inom 6 rutor från den som gömmer sig.

Hasardspel

Hasardspel spelas i partier. I varje parti lägger alla inblandade spelare en viss mängd pengar i potten. Sedan slår varje spelare 1T100. Varje spe-lares utfall adderas till hans skicklighet i Ha-sardspel. Högst summa får potten. Skulle två eller flera spelare hamna på samma summa så upprepar dessa proceduren tills det bara finns en segrare.

Heraldik och genealogi

Att kunna avgöra vem någon är efter att ha sett hans sköldmärke. Att veta vem som är släkt med vem i betydelsefulla släkter.

Historia

Att känna till vad som hänt för länge sedan.

Hoppa

Att kunna hoppa extra långt, t.ex. från ett tak till ett annat eller över ett stup. Allmänt gäller att en rollperson kan hoppa dubbla sin egen längd horisontellt, eller halva sin längd vertikalt utan några större problem. Då behöver man inte slå några tärningar.

Klättra

Klättra betyder att ta sig uppför väggar, träd, klippor osv. Lägg märke till att denna färdighet INTE upphäver naturlagarna. Oavsett hur skicklig man är kan man inte ta sig uppför en alldeles slät vägg. Vid svåra klättringar kan spelledaren kräva att man har tillgång till bergsbestigarutrustning som t.ex. rep, hacka, hammare, hakar och dylikt. Har man inte denna utrustning halveras chansen. Om tärningsslaget misslyckas betyder det att personen avbryter klättringen. Ett fummel innebär att personen faller.

Medan man klättrar slår man normalt ett Klättringsslag för var tredje meter. Om rollpersonen tar mycket god tid på sig och är extra försiktig, räcker det med ett slag för var tolfte meter.

Köpslå

Förmågan att köpa billigt och sälja dyrt. Varje vara har ett riktigt värde. När en person säljer en vara så anger han vilket pris han vill ha. För varje påbörjat 10%-steg som detta pris överstiger det riktiga minskas personens Köpslå med 10 procentenheter. Det omvända gäller om priset understiger det riktiga. Därefter dividerar man säljarens modifierade Köpslå och köparens Köpslå med 5. Säljarens värde ska sedan övervinna köparens värde på motståndstabellen för att köpet ska gå igenom. Misslyckas säljaren godtar inte köparen budet, och om säljaren vill fortsätta köpslåendet måste han reducera budet med minst 10% av det riktiga värdet. Köpslå används inte i handel med standardvaror, eftersom deras priser ofta är fastställda av de skrän hantverkarna tillhör. Färdigheten används vid handel med ovanliga saker, t.ex. ädelstenar.

Exempel: Turgor försöker sälja en ädelsten värd 50 guldmynt för 55 guldmynt. Han har Köpslå 70%. Eftersom det begärda priset är 10% för högt reduceras hans Köpslå till 60%. Juveleraren Shoni som är intresserad av stenen har Köpslå 80%. Efter division med 5 har Turgor 12 och Shoni 16. Det innebär att Turgor har 30% chans att övervinna Shoni på motståndstabellen. Turgor slår dock 57 och Shoni godtar därför inte hans bud. Turgor måste sänka det med minst 10% av 50 guldmynt om han vill fortsätta. Turgor begär nu 50 för stenen. Hans Köpslå minskas nu inte. Turgor får 14 och Shoni 16, vilket ger en 40% chans. Turgor slår 32 och Shoni slår till och köper stenen.

Läsa och skriva

Förmågan att läsa och skriva ett språk. Alla roll-

personer startar spelet utan några kunskaper i att läsa och skriva något språk, inte ens sitt modersmål. Om en spelare vill att hans rollperson redan från början ska kunna läsa och skriva ett språk, måste han välja det bland sina yrkesfärdigheter. Precis som när det gäller att Tala främmande språk, är procentnivån ett mått på hur väl man klarar av att läsa och skriva på det aktuella språket. Om man behärskar Läsa och skriva till 50% eller mer behöver man bara slå tärning när det är viktigt att man verkligen läser rätt eller skriver snyggt och begripligt, t.ex. när man läser en besvärjelse.

Det finns två alternativa tillvägagångssätt för färdigheten. SL avgör vilket som gäller i hans kampanj.

Alternativ 1: Eftersom olika språk skrivs med olika sorters skrivtecken är varje språk en särskild färdighet. En förutsättning för att man ska kunna läsa och skriva ett språk är att man kan tala det (dvs har ett visst ordförråd). Därför kan man aldrig ha högre förmåga att läsa och skriva ett språk än man har att tala det.

Alternativ 2: Vi räknar med att de flesta språk använder samma typ av skrivtecken. Man har EN procentnivå i att Läsa och skriva, och den får sedan gälla i alla språk som man kan tala någorlunda väl (dvs har över 25% på).

Chans	Betydelse
01%– 24%	Man kan inte läsa och skriva
25%–49%	Man kan läsa och skriva enkla saker, men inte särskilt väl. Det är stor risk att man inte förstår eftersom man lätt missförstår svårstavade ord.
50%–89%	Man kan läsa och skriva väl, men inte perfekt.
90+%	Man behärskar läs- och skrivkonsten perfekt.

Lyssna

Att höra ljud som är svåra att uppfatta. Det kan t.ex. vara att höra om man har någon bakom sig på stigen när man går genom en skog, eller att höra om det finns någon som rör sig på andra sidan en stängd dörr. För att lyssna måste man

stå absolut stilla i minst en stridsrond.

Navigera

Förmågan att finna rätt kurs till sjöss med hjälp av stjärnorna. Spelledaren slår tärningsslaget dolt för spelaren. Rollpersonen kommer inte om märka att han misslyckats. Man slår en gång för varje dag sjöresan varar, och om slaget misslyckas kommer man att avvika 10% från den rätta kursen. Varje gång man sedan lyckas med slaget betyder det att man har återfunnit den rätta kursen. Effekten av ett misslyckande blir alltså inte alltid att man kommer till fel ställe, men det innebär ofelbart att man blir försenad.

Rida

Att rida under normala omständigheter är en alldaglig handling som inte kräver något tärningsslag. Däremot måste man slå för färdigheten Rida när en rollperson försöker fly och rider ovanligt fort. Likaså krävs tärningsslag om hästen skall hoppa över ett hinder. I sådana lägen betyder ett misslyckande att man faller av hästen och får 1T4 poäng i skada. Om en rollperson försöker slåss från hästryggen använder man den procentchans som är lägst av Rida och den aktuella vapenfärdigheten.

Exempel: Om Turgor har 50% på att rida och 75% på att anfalla med långsvärd, så har han bara 50% chans att träffa med sitt långsvärd när han slåss från hästryggen. I strid betyder fummel att man ramlat av hästen och får 1T4 KP i skada.

Schack och brädspel

Att kunna spela schack och bräde. Här måste man slå ett tärningsslag för var och en av spelarna. Om båda lyckas eller båda misslyckas, slår man igen för båda tills den ene är ensam om att lyckas. Han har då vunnit partiet.

Simma

När en rollperson måste göra något mer i vattnet än att bara lugnt flyta omkring, så krävs ett tärningsslag i färdigheten Simma. När man skall simma längre sträckor krävs ett slag var hundra meter. Om man misslyckas betyder det att man inte orkar längre. Man måste då flyta omkring och vila sig i fem minuter innan man kan fortsätta. Då slår man ett slag till för att se om man klarar av att hålla sig flytande. Misslyckas

man även då, så börjar man sjunka. Efter tre sådana misslyckanden har man druknat. Fummel betyder att man har fått kramp och börjar sjunka genast.

Om en person försöker rädda en drunknande eller simma under vattnet, krävs ett slag för var tionde meter. Ett misslyckande innebär att man tvingas simma upp till ytan för att hämta luft. Man kan maximalt simma 50 meter under vattnet.

Sjunga och spela

Färdigheten att kunna spela olika instrument eller sjunga. Varje instrument är en separat färdighet. Procentchansen står här för ungefär hur bra man behärskar sitt instrument.

Tärningsslag krävs bara i sådana situationer då det verkligen är viktigt att man musicerar bra, t.ex. om man har blivit ombedd att spela för kungen eller för sin själs älskade.

Chans	Betydelse
01%–24%	Man kan inte spela något som är värt att lyssna på.
25%–49%	Man kan spela enkla stycken, t.ex. vid logdanser.
50%–89%	Man är en skicklig spelman, som kan spela vid officiella tillfällen, t.ex. bröllop.
90+%	Man är en mästare på sitt instrument.

Sjökunnighet

Denna färdighet innebär att man har kunskap om båtar och normalstora skepp, hur man sköter och använder dem. Det kan gälla att sätta segel, ro, styra, kryssa, osv.

Smyga

Förmågan att ta sig fram utan att höras. Ett lyckat slag innebär att man lyckas smyga sig på någon – eller smyga sig förbi en vaktpost till exempel. Rustningar av metall skramlar, därför halveras chansen om man har sådan på sig.

Spåra

Att kunna se vart en levande varelse gått genom

att hitta fotavtryck, avbrutna kvistar och andra små spår som folk lämnar efter sig. Hur ofta man bör slå ett tärningsslag måste SL avgöra, beroende på situationen. Att spåra en varelse som går över hård, stenig mark är mycket svårt, att spåra den som gått genom en leråker är en barnlek. Man slår oftare ju svårare spårningen är.

Stjåla föremål

Denna färdighet skulle även kunna heta ficktjuveri. Konsten att plocka åt sig något ur kläderna på en annan person. Föremål som har direktkontakt med huden, såsom ringar, halsband och armband är svårare att stjåla, och då halveras chansen.

Tala främmande språk

Förmågan att tala ett främmande språk. Varje språk är en separat färdighet. Om SL önskar, kan han bestämma att även dialekter som avviker mycket från modersmålet skall betraktas som separata färdigheter. När det gäller denna färdighet slår man aldrig någon tärning. Procentchansen är snarare ett mått på hur väl man kan uttrycka sig på språket i fråga.

Chans	Betydelse
Under 25%	kan inte tala språket alls.
25%–49%	Man kan säga enkla saker med stark brytning och viss risk för missförstånd. Man har rätt så svårt att förstå vad andra säger, eftersom man har ett ganska litet ordförråd.
50%–89%	Man kan tala språket bra, har ett utvecklat ordförråd. Men det hörs att man är utlänning. Man har lätt att förstå vad andra säger.
90+%	Man talar språket lika bra som en infödd.

Alla rollpersoner startar spelet med 90% färdighet i sitt eget modersmål. Ovanstående gäller enbart för Tala främmande språk. Att läsa eller skriva är en helt annan sak, se färdigheten Läsa och skriva.

Upptäcka fara

Förmågan att upptäcka en fälla eller ett bakhåll eller någon annan hotande fara innan den hin-ner inträffa. SL slår tärningsslaget dolt för spelarna. Om slaget lyckas bör SL ge spelaren en rejäl vink om att något farligt hotar, och varifrån faran kommer. Men dess exakta natur bör han inte avslöja, bara att den finns. Ett perfekt slag leder dock till att rollpersonen får veta exakt vad det rör sig om. Om slaget misslyckas kommer rollpersonen att tro att det inte finns någon fara (om det finns en), eller att det finns en fara (när det inte finns någon).

Vapenskicklighet

Det finns en vapenfärdighet för i stort sett varje vapentyp, t.ex. armborst, båge, långspjut, kortsvärd och dolk. Se kapitlet om strid för vidare beskrivningar.

Värdesätta

Att kunna bedöma vad ett föremål är värt. SL slår detta slag dolt för spelarna. Den som misslyckas kommer att tro att föremålet är värt antingen mer eller mindre än dess egentliga värde. I normala fall slår rollpersonens bedömning fel på 10–20% i någondera riktningen, men fummel betyder att han tar fel på 100–200%.

Zoologi

Att ha kunskap om djur och monster och deras beteenden och att kunna identifiera olika djur och monster.

Övertala

Konsten att lägga sina ord väl, så att man lyckas övertyga den eller de man talar med. Det kan handla om att hålla en predikan som får åhörarna att tillbedja en viss gud, eller att hålla ett tal som eldar upp soldaterna före en strid. Eller också kan det handla om att övertala en person att göra något som han är tveksam till, eller att prata sig ur en knepig situation. Naturligtvis måste man ta hänsyn till omständigheterna; det går inte att övertala folk till vilka dumheter som helst. Djupt religiösa personer är svåra att övertala att tillbe en ny gud, och soldater ger sig inte gärna ut i en strid som är ett uppenbart självmord. SL måste avgöra vad som är rimligt.

Strid



Drakar och Demoner utspelar sig i en primitiv värld där polismakten i regel är obefintlig och där det vimlar av faror. Därför är det ofta nödvändigt för rollpersonerna att slåss för livet. Detta är också spännande situationer där spelarnas list och planering ställs på hårda prov. Av denna anledning är reglerna för strider detaljerade.

I stridssituationer är det praktiskt att använda golvplanen och pappfigurerna, alternativt tennfigurer, men det är inte nödvändigt. Man kan utföra en strid utan några sådana hjälpmedel. Men de gör det lättare för alla att se hur situationen är och det blir lättare att undvika missförstånd.

STRIDENS FÖRLOPP

En strid är ett virrvarr av händelser där det krävs snabba beslut och ingen har full kontroll över vad som sker. För att bringa ordning i denna oreda måste man reglera händelseförloppet.

Under en strid delar man upp tiden i enheter om ungefär fem sekunder. En sådan enhet kallas för en stridsrunda (SR). Under en SR kan de stridande utföra olika handlingar i en bestämd turordning.

Om man använder spelplanen så är den indelad i rutor. Varje ruta är en kvadrat med 150 cm sida. Vid de olika varelserna anges förflyttningsförmågan i antal rutor per SR. Förflyttningen är avpassad för stridsförhållanden där man måste röra sig försiktigt och ha uppmärksamhet åt alla håll. En ostörd person på ett jämnt underlag kan springa betydligt fortare än så.

Ordningsföljd

Först i stridsrundan ska alla stridsdeltagare slå varsin 1T10 och addera sin SMI. De som slår högt får agera före den som slår lågt. På detta sätt kan man inordna alla deltagare i en turordning. Om två deltagare får samma resultat slår låter man dem slå om för att fastställa den inbördes turordningen.

Handlingar

Under en SR kan en deltagare i striden utföra en

av ett antal handlingar, vilka beskrivs här nedan. Spelledaren måste hela tiden låta sig styras av sunt förnuft när han övervakar striden. Reglerna kan inte täcka alla tänkbara händelser och spelledaren måste därför vara beredd att själv fatta beslut om exakt vad som händer och exakt hur väl och hur snabbt en rollperson kan utföra en viss handling.

Full förflyttning

Deltagaren förflyttar sig så många rutor som hans förflyttningsförmåga tillåter. Förflyttningsförmågan kan minskas, t.ex. av besvärlig terräng. T.ex. har en person som vadar i ett träsk sin fulla förflyttningsförmåga minskad, men det är spelledaren som avgör hur mycket den minskas.

Avfyras ett projektilvapen

Deltagaren står stilla, siktar och avfyrar sitt projektilvapen.

Kasta ett kastvapen

Deltagaren står stilla, siktar och kastar sitt kastvapen.

Slåss i närstrid

Deltagaren kan flytta halva sin förflyttningsförmågan före själva striden.

Förbereda en besvärjelse

Under denna handling koncentrerar sig magikern och kan inte göra något annat.

Lägga en besvärjelse

Även under denna handling kan magikern inte göra något annat.

Byta vapen eller plocka upp ett föremål från marken eller få/ge det av/till en annan person

Spelaren kan t.ex. stoppa undan sin pilbåge och dra sitt svärd eller räcka sin yxa till en annan person. Samtidigt som personen utför denna handling kan han förflytta sig halva sin förflyttningsförmåga.

Tala

Detta innebär att deltagaren försöker säga en kort mening, t.ex. "Se upp, Thorvald – du har en

orch bakom dig!” Deltagaren kan samtidigt förflytta sig halva sin förflyttningsförmåga. Enstaka ord som ”Hjälp!” eller ”Framåt!” räknas inte.

Utföra en annan handling

Under en strid finns det massor av saker en deltagare kan göra, men som inte täcks av denna uppräknning. Han kanske vill använda en färdighet, t.ex. Finna dolda ting, eller rota igenom sin ryggsäck. Spelledaren måste själv avgöra hur lång tid en sådan handling tar och vilka konsekvenser den har.

Anfall och parering

Det finns två sorters strid: närstrid där man angriper med handvapen och naturliga vapen, och avståndsstrid där man angriper med kast- och

projektilvapen. Båda följer samma grundläggande principer. När man anfaller eller parerar med ett vapen så använder man vapnets färdighet. Under en stridsrunda kan man utföra ett anfall ELLER en parering med ett vapen. Om personen har ett vapen och en sköld kan han anfalla med vapnet OCH parera med skölden. Om rollpersonen har ett vapen i vardera handen kan han utföra två anfall ELLER två pareringar ELLER ett anfall och en parering.

Närstrid

Anfallaren gör ett färdighetsslag för sin vapenfärdighet och om han lyckas så träffar han målet. Försvararen kan försöka skydda sig genom en parering under förutsättning att han har ett vapen eller en sköld att parerera med. Man försöker parera med ett färdighetsslag.

Om angriparens anfall...	...och försvarens parering...	...blir resultatet:
Lyckas	Misslyckas	Försvararen får skada av angriparens vapen.
Lyckas	Lyckas	Försvararen får ingen skada om han parerar med ett vapen, men vapnet skadas istället. Om försvaren parerar med sköld dras sköldens absorbering från den skada det anfallande vapnet vållar.
Misslyckas	Lyckas	Angriparens vapen skadas om försvararen parerar med ett vapen.
Misslyckas	Misslyckas	Ingenting skadas.

Avståndsstrid

Anfallaren gör ett färdighetsslag för sin vapenfärdighet och om han lyckas så träffar han målet. Projektilvapen kan inte pareras. Försvararen kan parera ett kastvapen om han har en sköld och ser kastvapnet komma.
Det blir svårare att träffa med ett avståndsvapen med ökad räckvidd och därför får angriparen –25 på procentchansen om avståndet överstiger halva vapnets räckvidd.

Skador

Om försvararen får skada av anfallet så ska angriparen slå den tärningskombination som anges vid vapnet och dessutom sin eventuella skadebonus. Från denna summa subtraheras absorberingen hos försvararens rustning och naturliga skydd. Om angreppet parerades av en sköld subtraheras också sköldens absorbering. Skillnaden visar hur många kroppspoäng försvararen förlorar.

Om anfallaren slog ett perfekt slag när han använde sin vapenfärdighet innebär det att vapnet och skadebonusen automatiskt vållar maximal skada och att försvararen inte får tillgodo-räkna sig sina rustning eller naturligt skydd för att minska skadan. Däremot kan angreppet pareras som vanligt av sköld eller ett annat vapen.

VAPEN

Vapen används med vapenfärdigheter. Varje vapen har en motsvarande färdighet, så om en rollperson vill strida med ett kortsvärd, ska han använda färdigheten Kortsvärd.

Typer

Vi delar in vapnen i fem olika typer.

Handvapen

Klubbor, käppar, yxor, spjut och svärd.

Kastvapen

Kastspjut, kastdolk, kastyxa, stenar.

Projektilvapen

Pilbågar, armborst (vilket inkluderar arbalest) och slunga.

Naturliga vapen

Kroppsdelar som används som vapen, t.ex. knyt-nävar, horn, klor och tänder.

Sköldar

Liten, medelstor och stor sköld.

Klasser

Alla vapen klassas som antingen lätta eller tunga. Ett tungt vapen är ett sådant som man inte går omkring med i vardagslag, utan som främst används i krigföring. Hit hör stora svärd och yxor, lans, sköldar och liknande.

Ett lätt vapen är ett sådant som även används som redskap eller för jakt och som därför inte väcker något uppseende, åtminstone inte på landsbygden. Till denna klass hör dolk, slunga, trästav och liknande vapen.

Hantering

Man hanterar de flesta vapen med en hand, vil-

ket lämnar den andra fri för t.ex. en sköld. Men vissa vapen fattas med två händer och man måste då lägga ifrån sig vad man håller i den andra handen. Detta gäller bland annat alla projektilvapen. (Man hanterar visserligen en slunga med en hand, men man måste använda den andra för att ladda slungan.)

För att kunna hantera ett vapen utan problem måste man ha en viss styrka. Vid varje vapen står vilken STY-grupp det tillhör. För att en rollperson ska kunna använda ett vapen måste han ha minst den STY som vapnets STY-grupp kräver.

STY-gruppstabell

STY-grupp	Minsta STY
0	1
1	5
2	9
3	13
4	17

Brytvärde

Ett vapen skadas i strid och går sönder efter ett tag. Detta representeras av vapnets brytvärde. Varje gång ett vapen får en skada som är lika med eller högre än dess brytvärde så minskas dess brytvärde med en poäng. När brytvärdet når 0 går vapnet sönder och kan inte användas längre.

Undantag från brytvärden

Spjut, pikar, stavar och naturliga vapen kan inte skada ett parerande vapen. Sköldar har inget brytvärde och skadas inte av några vapen. Man kan inte parera effektivt med projektilvapen och naturliga vapen och de har därför inga brytvärden.

Om ett projektilvapen av någon anledning träffas och skadas går det omedelbart sönder.

Omladdning

Det tar ett visst antal SR att ladda ett armborst: lätt armborst 3 SR, tungt armborst 6 SR, arbalest (ett mycket stort och tungt armborst) 12 SR

Med bågar och slungor kan man ladda och skjuta under en och samma SR.

SKYDD

Rustningar & naturligt skydd

Rustningar är olika slags tillverkade skydd som en varelse kan bära, t.ex. ringbrynja, hjälm eller harnesk. Naturligt skydd är inbyggt; det kan t.ex. röra sig om tjock päls eller läderhud.

Rustningar och naturliga skydd absorberar ett antal poäng från den skada som ett vapen vållar. De kan skydda mot hur många angrepp som helt under en SR.

En person kan bara bära en rustning. Om han har ett naturligt skydd och en rustning läggs deras absorbering samman.

Sköldar

Sköldar absorberar skada på samma sätt som rustningar, men försvararen måste lyckas med en parering för att få tillgodoräkna sig sköldens absorbering. Han kan endast parera ett angrepp under en SR.

SKADOR OCH LÄKNING

När en varelse skadas förlorar den kroppspoäng (KP). När dess KP når 1 kan den inte längre slåss eller använda några färdigheter och den kan högst röra sig med halva sin förflyttningsförmåga. (Detta gäller inte varelser vars normala KP är 1, 2 eller 3.)

När KP når 0 förlorar varelsen medvetandet och faller omkull. Varelsen blöder och förlorar ytterligare ett KP per minut på grund av detta. När varelsens sjunker till det negativa FYS-värdet, så dör den.

Exempel: En människa som har FYS 10 dör när hans KP når -10.

Genom att lyckas med färdigheten Första hjälpen kan man stoppa blödningarna hos en medvetslös varelse och förhindra vidare KP-förluster på grund av detta.

Genom de naturliga läkeprocesserna återfår en varelse en förlorad KP per vecka. En medvetslös varelse återfår medvetandet efter någon timme, men är oförmögen att göra någonting till hans KP åter har nått 1. Det finns magi som återställer KP på snabbare sätt.

SÄRSKILDA SITUATIONER

Strid i mörker

En rollperson som inte har mörkersyn måste reducera sin anfallschans med 75, men har alltid minst 5% chans att träffa. Om han slåss i fackelsken är minskningen bara -25.

En varelse med mörkersyn som slåss mot varmblodiga fiender har ingen av dessa minskningar.

Liggande strid

En liggande person kan bara slåss med dolk, kortsvärd, armborst och naturliga vapen.

Om man angriper en liggande person får man +25 på träffchansen.

Anfall bakifrån

En varelse som angriper en annan varelse bakifrån i närstrid får en modifikation på träffchansen med +50, eftersom försvararen inte kan se angriparen särskilt väl.

Fall

När en rollperson faller får han 1T6 poäng i skada för varje meter efter de första tre metrarna.

Vatten

Om man hamnar under vatten måste man försöka hålla andan tills man åter kan få i luft. Efter ca en minut inträder medvetslöshet och efter ytterligare 1T3 minuter dör man av syrebrist. Om man räddas innan dess så drabbas man inte av några skador.

Vakuum har samma effekter.

Eld

Om en rollperson hamnar i eld så får han 1T4 i skada under den första stridsrundan, 2T4 under den andra, 3T4 under den tredje, osv. En rustning skyddar tills eldskadan tränger igenom

dess absorbering. Sedan fattar kläderna eld och då skyddar rustningen inte på något sätt.

Om det brinner i kläderna kan en person försöka kväva elden genom att rulla runt på marken. Han ska med 1T100 slå lika med eller lägre än $SMI \times 5$ för att lyckas. En annan person kan försöka hjälpa till genom att svepa in person i en filt eller liknande. Hjälparen ska då med 1T100 slå lika med eller lägre än $SMI \times 5$ för att vara framgångsrik.

Ibland vill man kasta en fackla för att antända något brännbart, t.ex. ett halmtak. Chansen att träffa är $SMI \times 3\%$ och räckvidden är STY rutor. När facklan väl har träffat så har den normalt ca 50% chans att lyckas antända det önskade målet. Om facklan inte antänder målet innebär det att facklan har slocknat på vägen eller vid nedslaget eller att den rullade undan från målet innan det fattade eld. Spelledaren måste låta sig styras av sunt förnuft för att avgöra exakt vad som händer. Till exempel är det betydligt större chans att ett torrt halmtak börjar brinna än ett fuktigt.

EXEMPEL PÅ STRID

Striden utkämpas mellan Arnulf Grymyx (KP 11, Stridsyxa 55%, Liten sköld 60%, ringbrynja) och baron Siegfried van der Hager (KP 10, Slagsvärd 75%, Dolk 65%, ringbrynja). Kämparna har samma SMI.

Första stridsrundan

De två kämparna slår 1T10 för initiativ. Arnulf vinner med 7 mot Siegfrieds 4. Arnulf hugger till med sin yxa och tärningsresultatet blir 45, en träff. Siegfried försöker parera med sin dolk, slår 37 och lyckas. Arnulfs yxa skadar dolken med 11 poäng, vilket är mer än dess brytvärde på 9. Dolkens brytvärde minskas därför med en poäng till 8.

Siegfried angriper med sitt svärd och slår 62, en träff. Arnulf försöker parera med skölden, slår 80 och missar. Svärdet träffar Arnulfs kropp och gör 6 poäng skada. Ringsbrynjan absorberar 4 poäng och Arnulf förlorar 2 KP, en mindre skada.

Andra stridsrundan

Denna gång vinner Siegfried initiativet. Han slår till med svärdet och träffar med ett tärningsresultat på 11. Arnulf försöker parera med skölden, slår 29 och lyckas. Svärdet gör 11 poäng skada.

Skölden tar upp 8 poäng medan 3 poäng tränger igenom. Men Arnulfs ringbrynja kan absorbera dessa poäng utan att han får några skador.

Arnulf slår tillbaka, men resultatet blir 00, ett fummelslag. Han slår för fummel och får resultatet 37. Arnulf tappar vapnet framför sina fötter.

Tredje stridsrundan

Återigen vinner Siegfried initiativet. Denna gång får han in en perfekt träff med tärningsresultatet 01. Vapnet vållar maximal skada, 11 poäng, och Arnulf får inte tillgodoräkna sig sin rustning som skydd. Arnulf har nu förlorat sammanlagt 13 KP i skador, vilket placerar honom på -2 KP. Han faller samman medvetlös på marken och baron Siegfried står som segrare.

Förklaring till vapentabellerna

Fattning: Om vapnet ifråga hållas i en hand (1H) eller två händer (2H).

Abs: Hur många poäng skada skölden eller rustningen absorberar.

Skada: Den skada i KP vapnet gör per anfall som lyckas.

STY-grupp: Visar hur stor STY en varelse måste ha för att kunna hantera vapnet.

Typ: Om vapnet räknas som ett Lätt eller Tungt vapen.

Vikt: Hur mycket vapnet väger i BEP.

Pris: Hur mycket vapnet kostar i silvermynt hos en hederlig vapensmed.

BV: Vapnets brytvärde (BV), dvs hur mycket vapnet tål innan det går sönder.

Räckvidd: Hur långt ett projektilvapen respektive kastvapen når som längst. När det gäller kastvapen så är räckvidden beroende på kastarens STY. Hans $STY \times 1$ anger antalet rutor (a 1,5 meter) han maximalt kan kasta. För projektilvapen är räckvidden angiven i meter.

Vapentillbehör

Typ	Vikt	Pris
20 Pilar	1	12
20 Armborstlod	1	25
Bågsträng	—	1
Svärdsbälte	—	12
Svärdsskida	—	25
Koger (f. 20 st)	0,5	10

VAPEN, RUSTNINGAR OCH SKÖLDAR

Handvapentabell

Namn	Fattning	Skada	STYgrupp	Typ	Vikt	Pris	BV
Dolk	1H	1T4+1	1	L	0,5	40	9
Kortsvärd	1H	1T6+1	1	L	1	190	15
Bredsvärd	1H	1T8+1	2	T	1	200	15
Slagsvärd	1H	1T10+1	3	T	2	500	13
Tvåhandssvärd	2H	2T10	4	T	2	560	11
Kroksabel	1H	1T8+2	3	T	2	310	15
Trästav	2H	1T8	1	L	2	12	7
Handyxa	1H	1T6+2	2	L	1	60	11
Stridsyxa	1H	1T10+2	4	T	2	190	11
Tvåhandsyxa	2H	2T10+2	4	T	2	375	11
Träklubba	1H	1T6	1	L	1	2	7
Stor träklubba	2H	2T8	3	T	3	90	9
Stridsklubba	1H	1T8	2	T	1	150	15
Stridshammare	1H	1T6+2	2	T	2	340	15
Kortspjut	1H	1T6+1	1	L	2	75	11
Långspjut	2H	1T10+1	2	L	3	100	11
Lans	1H	1T10+1	3	T	3	125	15
Morgonstjärna	2H	2T8+2	4	T	3	250	11
Stridsgissel	1H	1T10	3	T	2	300	11
med spik	1H	1T10+1	3	T	2	340	11
Hillebard	2H	3T4	2	T	2	375	11
Pik	2H	1T10+3	2	T	3	110	11
Pålyxa	2H	3T6	4	T	3	125	11
Knytnäve	1H	1T3	1	L	—	—	0
Spark	1F	1T6	1	L	—	—	0

Projektilvapentabell

Namn	Fattning	Skada	STYgrupp	Typ	Vikt	Pris	Räckvidd
Liten båge	2H	1T4+1	1	L	1	125	135 m
Kortbåge	2H	1T6+1	2	L	2	190	135 m
Långbåge	2H	1T8+1	3	T	2	250	180 m
Sammansatt båge	2H	1T10+1	3	T	2	500	180 m
Slunga	1H	1T6	1	L	0,25	12	90 m
Lätt armborst	2H	2T4+2	2	L	2	310	150 m
Tungt armborst	2H	2T6+2	2	T	2	625	225 m
Arbalest	2H	3T6+3	3	T	3	750	250 m

Kastvapentabell

Namn	Fattning	Skada	STYgrupp	Typ	Vikt	Pris	BV	Räckvidd
Kastspjut	1H	1T6+1	1	L	2	100	11	STY×1
Kastkniv	1H	1T4+1	1	L	1	75	9	STY×1
Kastyxa	1H	1T6+2	2	L	1	90	11	STY×1

Rustningstabell

Typ	Abs	Pris	Vikt	Fjällpansar	5	900	6
Tjockt tyg	1	40	2	Metallbrynja	6	1100	6
Läder	2	65	3	Halvrustning	7	1250	6
Ringbrynja	4	450	5	Hel rustning	8	1500	6

Sköldtabell

Typ	Abs	STYgr	Pris	Vikt
Liten	8	1	90	1
Medelstor	12	2	165	2
Stor	16	3	190	3

Magi



I en fantasy-värld genomströmmas naturen av märkliga, osynliga krafter. Den som kan manipulera dessa krafter efter sin egen vilja kallas trollkarl eller magiker.

ATT BLI TROLLKARL

Det är endast vissa individer som har förmågan att bli magiker. Exakt hur man gör för att bli magiker beskrivs i kapitlet om rollpersonen.

Trollkarlsyrket är mycket tidskrävande. Trollkarlen måste hela tiden koncentrera sig på magin, vilket gör att han får svårt att bli riktigt bra på andra färdigheter. På vissa färdigheter har trollkarlen mycket svårt att komma över ett visst värde.

Maximal nivå för SMI-färdigheter	$SMI \times 4$ (avrunda till närmaste 5%)
Maximal nivå för STY-färdigheter	$STY \times 4$ (avrunda till närmaste 5%)
Maximal nivå för FYS-färdigheter	$FYS \times 4$ (avrunda till närmaste 5%)
Maximal nivå för KAR-färdigheter	ingen begränsning
Maximal nivå för INT-färdigheter	ingen begränsning

När denna gräns är nådd kan trollkarlen endast öka 5% i en färdighet om han lyckas slå sin INT eller lägre med 1T100. Hans inlärningschans på dessa färdigheter blir alltså lika med hans INT, efter det att han nått gränsen.

ATT ANVÄNDA MAGI

Formelmagin är den vanligaste typen av magi. Den använder sig av förhållandevis korta trollformler, besvärjelser, sånger eller gester som framkallar den önskade effekten.

Trollformler fungerar som färdigheter. Varje enskild formel räknas som en särskild färdighet. Man slår 1T100, och om man lyckas slå under eller lika med sin procentchans, fungerar magin och man uppnår den avsedda effekten. Om man

misslyckas så fungerar inte magin, och inget händer. Den avgörande grundegenskapen är PSY.

Ett perfekt slag fördubblar någon av formelns verkningar, t.ex. dess räckvidd, varaktighet eller den skada den tillfogar någon. Fummel medför i regel att magin får rakt motsatt verkan mot den avsedda; en formel som skulle skydda trollkarlen skyddar istället hans fiender, osv. SL avgör vad som sker vid fummel eller ett perfekt slag.

Tid och magi

All magi fungerar så, att man först utför de nödvändiga ritualerna eller den lämpliga formeln. Detta kallar vi för att förbereda en besvärjelse. Först när man gjort detta börjar magin att verka. I formelmagi tar det alltid EN STRIDSROND att förbereda besvärjelsen, vilket innebär att magin börjar verka först i nästa stridsrond.

Olika stark magi

Trollkarlen kan själv välja hur mycket magisk kraft han vill använda i en besvärjelse. Varje besvärjelse har flera effektgrader; ju högre effektgrad, desto starkare verkan får magin. En högre effektgrad kan innebära t.ex. längre varaktighet, större räckvidd, mera skada som tillfogas, osv. Exakt vad de olika graderna innebär finns angivet i beskrivningen av respektive formel.

Emellertid är magin svårare att utföra ju högre effektgrad den har. Den högsta effektgrad en trollkarl kan använda är $INT + PSY$ delat med 4 (avrunda uppåt till närmaste heltal). Om trollkarlens INT och PSY båda är 13 kan han således maximalt använda en formel av sjunde graden.

Dessutom minskar chansen att lyckas med 10% för varje effektgrad utöver den första.

Exempel: En trollkarl som har 60% chans att lyckas med en första gradens ELD har bara 50% chans att lyckas med en andra gradens ELD, osv.

Effektgrad förkortas med bokstaven E. En BLIXT E5 innebär alltså en BLIXT med effektgrad 5. Namnen på besvärjelser skrivs alltid med VERSALER.

OBS. Skilj noga på de båda termerna effektgrad och svårighetsgrad. De är två helt olika saker.

Magi och kraftpoäng

Den energi en magiker har tillgänglig för att kasta besvärjelser kommer ur hans mentala styrka, dvs hans PSY, även kallad kraftpoäng. När han använder magi minskar hans kraftpoäng tillfälligt. Varje formel kostar lika många kraftpoäng som den effektgrad man använder. Om trollkarlen lägger en tredje gradens ELD förlorar han alltså tre kraftpoäng. Observera att EN (1) kraftpoäng alltid går åt, även om han misslyckas med besvärjelsen! Fumlar han, så går alla de kraftpoäng åt, som skulle ha gått åt om han hade lyckats. Ett perfekt slag innebär dock inte att det går åt mindre kraftpoäng.

Om kraftpoängen går ned på 0 förintar man sin egen själ och dör. En trollkarl får tillbaka 1 kraftpoäng för varje timmes ordentlig vila, eller för var tredje timme om han inte ligger ned och vilar utan gör något annat, t.ex. går eller rider.

Självmondsattack med magi

Om en trollkarls kraftpoäng sjunker ner till 0 dör han. I en verkligt extrem situation kanske trollkarlen kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så stark formel att hans kraftpoäng sjunker ned på minus. Detta förutsätter emellertid att han inte redan har gjort av med all sin kraft.

Maximalt kan han på detta sätt använda halva sin normala PSY plus resterande kraftpoäng.

Exempel: Trollkarlen Zot har 4 kraftpoäng kvar och har en normal PSY på 10. Läget är desperat, och den ädelmodige Zot beslutar att ge sitt liv för att förjaga ondskan och rädda sina kamrater. Han kan då maximalt lägga en formel som kräver 9 kraftpoäng, vilket innebär att han hamnar på -5 kraftpoäng. Zot dör, men ger kanske sina vänner en chans att klara sig.

Vid en sådan medveten självmondsattack, när trollkarlen vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några korta sekunder fungerar hans intelligens utöver det vanliga. Därför slår man då alltid för hans normala procentchans för formeln ifråga, oavsett vilken effektgrad han använder. Chansen att lyckas minskar alltså inte med 10% per grad, som den gör annars.

Att övervinna motståndskraften hos ett mål

När en trollkarl försöker använda magi för att påverka ett levande mål måste han (förutom att lyckas med själva besvärjelsen) lyckas övervinna offrets motståndskraft. Man sätter då in trollkarlens nuvarande Kraftpoäng under AKTIV på motståndstabellen, och offrets nuvarande Kraftpoäng (dvs dess PSY om det inte är en trollkarl) under MOTSTÅND. Läs av där kolumnerna möts, och försök slå under eller lika med det värdet med 1T100. Om det lyckas har trollkarlen övervunnit offrets motståndskraft, och magin får effekt på sitt mål. Om inte, så har offret klarat sig.

Observera att en medvetlös varelse inte har någon motståndskraft. Om målet är villigt att mottaga magin (vilket t.ex. brukar vara fallet när man använder magi för att läka skador) behöver man inte heller övervinna något motstånd.

Fysiska besvärjelser

Vissa besvärjelser har en fysisk effekt och behöver inte övervinna sitt måls PSY för att ha effekt. Dessa är markerade med F vid beskrivningen.

Olika svåra besvärjelser

Alla formler har en svårighetsgrad som är ett mått på hur svår besvärjelsen är att lära sig. Svårighetsgraden har alltså inget att göra med hur svårt det är att utföra besvärjelsen.

Memorering av formler

En trollkarl bör ha de besvärjelser han tänker använda i minnet. Han kan maximalt komma ihåg sin $(INT+PSY)/4$ (avrunda uppåt till närmaste heltal) stycken besvärjelser. Alla andra formler som han känner till måste han ha uppskrivna i en särskild bok, som kallas formelsamling. Det tar en timme per svårighetsgrad att memorera en besvärjelse. Om trollkarlen redan har maximalt antal formler i minnet, måste han välja en av dem som han glömmer om han vill memorera en ny.

Om en trollkarl blir så skadad att han förlorar medvetandet, glömmer han bort alla formler

han hade i minnet. Däremot glömmer han inte bort dem när han sover.

Man kan också läsa upp en besvärjelse direkt ur en formelsamling, men det tar mycket längre tid. En formel som normalt tar en stridsrond att förbereda tar fem minuter om man läser den ur boken i stället för ur minnet. Det är ännu svårare att läsa upp en besvärjelse ur en annan trollkarls formelbok. Då måste trollkarlen lyckas slå sin INT med 1T100 för att läsa rätt. Om han misslyckas med det har han inte förstått formeln.

Hur trollkarlen får högre PSY

En trollkarl behöver hög PSY för att få tillräckligt antal kraftpoäng för att kunna utföra stark magi, alltså av hög effektgrad. Dessutom behövs hög PSY för att kunna övervinna ett offers motstånd. Lyckligtvis är det möjligt för trollkarlar att öka sin PSY.

Varje gång en trollkarl lyckas övervinna ett offers motstånd eller lyckas använda skapande magi som t.ex. ELD, FROST, STENVÄGG och LJUS, har han en chans att få högre PSY. Chansen är $(25 - \text{nuvarande PSY}) \times 5\%$.

Om man slår under detta med 1T100 ökar trollkarlens PSY med 1 poäng. Trollkarlen har alltid minst 5% chans, även om hans PSY skulle vara 25 eller högre. På detta sätt kan man teoretiskt sett få hur hög PSY som helst. Precis som med färdigheter slår man en gång efter färdigspelade äventyr. Trollkarlen har alltså INTE ett försök per lyckad formel. Ökningen kommer först efter en veckas kontinuerlig vila.

**TROLLKARLENS
MAGISKA BAK-
GRUND**

Precis som för andra yrken får trollkarlen välja 3 stycken expertfärdigheter och 5 andra yrkesfärdigheter, som han får extra hög grundchans på. Bland dessa får trollkarlen välja högst fyra stycken formler. Emellertid gäller speciella regler för procentnivån för dessa besvärjelser. Här har den aktuella besvärjelsens svårighetsgrad betydelse – slå upp den i formelbeskrivning-

arna. Se sedan i bakgrundstabellen för att avgöra hur bra magikern behärskar formeln. Avrunda till närmaste 5%.

Bakgrundstabell		
Formelns svårighetsgrad	Skicklighet	
	Expert	Normal
1	INT×4	INT×2
2	INT×3	INT×1
3	INT×2	INT×0.5
4	—	—

Som synes kan man inte välja besvärjelser med högre svårighetsgrad än 3 bland dem som man får när rollpersonen skapas. De högre anses för svåra för att man ska ha kunnat lära sig dem – man får vänta med dem tills man har blivit en mäktigare trollkarl.

**ATT LÄRA SIG NYA
BESVÄRJELSER**

Trollkarlar kan skaffa sig nya besvärjelser genom att lära sig dem av en mycket mäktig trollkarl. För att en trollkarl ska kunna lära ut besvärjelser måste han själv ha minst 90% förmåga på besvärjelsen i fråga. Spelledaren avgör hur svårt det är att få tag på en sådan lärare. Dessutom tar det tid och kostar pengar att få sådan undervisning.

Trollformelns svårighetsgrad bestämmer hur lång tid det tar att lära sig den och vad det kostar.

Trollformelns svårighetsgrad	Antal månader att lära sig	Kostnad i silvermynt
1	1	1000
2	2	2000
3	3	3000
4	4	4000

Om rollpersonen kan lägga ned den tid som behövs i ett sträck samt betala kostnaden, så kan han lära sig besvärjelsen. När en trollkarl just har lärt sig en ny besvärjelse är hans grundchans med den formeln lika med hans PSY (avrunda till närmaste 5%).

TROLLKARLAR OCH JÄRN

En trollkarl kan aldrig lägga en besvärjelse när han har fysisk kontakt med järn. Anledningen är inte helt känd, men det verkar ha något att göra med järnets magnetism. Med järn menas en metall som helt eller delvis består av järn eller stål. Det räcker med ett fåtal gram för att hindra magin att fungera. I praktiken får SL avgöra om en rollperson berörs av järn eller inte.

Följden av detta är att en trollkarl inte kan lägga någon besvärjelse om han bär en rustning av järn, eller håller i vapen eller verktyg som är tillverkade av järn. Detta innebär naturligtvis inte att det skulle vara omöjligt för en trollkarl att använda dessa och andra järnföremål, bara att han då inte kan använda någon magi.

De flesta trollkarlar brukar därför använda icke-metalliska rustningar, t.ex. av läder, och använda vapen som är tillverkade av trä, sten eller ben, t.ex. stridsklubba, stav eller dylikt. Pilbåge går också bra, men eftersom pilarna måste ha spetsar av sten gör de TVÅ poäng mindre skada än vanliga pilar.

FORMELBESKRIVNINGAR

Här följer beskrivningar av alla formler.

Anmärkningar

Räckvidd är det maximala avståndet från trollkarlen till målet för besvärjelsen.

Varaktighet är den tid som magin är verksam. Omedelbar betyder att besvärjelsen åstadkommer någonting som inte har någon mätbar varaktighet.

Tabell över besvärjelser

- ANTIMAGI
- AVBILD
- BESKYDDARE
- BLIXT
- ELD

- ENERGISTRÅLE
- FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR
- FROST
- FÖRBANNA VAPEN
- FÖRSEGLA
- FÖRTROLLA VAPEN
- FÖRÄNDRA
- HELA
- KONTROLLERA
- LJUS
- LYFT
- MINSKA
- MOTSTÅNDSKRAFT
- MÖRKER
- OSYNLIGHET
- SKINGRA
- SKYDD
- STENVÄGG
- SYN
- TANKEÖVERFÖRING
- TELEPORTERA
- VARSEBLIVNING
- ÖKA

ANTIMAGI

Räckvidd: 80 rutor (120 m)
Varaktighet: 5 min
Svårighetsgrad: 2

Denna formel placerar en magisk sköld omkring målet för besvärjelsen. Skölden skyddar mot magi, och kan placeras både på levande varelser och föremål. Om någon försöker använda magi mot ett föremål eller en varelse som skyddas av ANTIMAGI måste den inkommande magins effektgrad först övervinna ANTIMAGIns effektgrad med ett tärningsslag på motståndstabellen. Om detta inte lyckas studsar magin tillbaka mot den anfallande trollkarlen. Observera att en formel som riktas mot en varelse också måste övervinna dennes PSY för att få avsedd effekt. ANTIMAGI kan skydda föremål med en volym på maximalt 125 kubikmeter. Om man vill använda ANTIMAGI på någon som redan fått formeln SKYDD lagd på sig, måste ANTIMAGIns effektgrad först övervinna SKYDDets effektgrad på motståndstabellen. Om detta lyckas fungerar formlerna tillsammans.

AVBILD (F)

Räckvidd: 20 rutor (30 m)

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 1

Denna trollformel tillåter trollkarlen att skapa en bild av ett föremål, som kan ha 3 poäng i STO per grad. Bilden är enbart visuell, dvs den kan inte höras, luktas, smakas eller beröras. Den försvinner inte om man försöker beröra den, men saknar helt massa. Avbilden kan fås att röra sig; en bild av en människa skulle t.ex. kunna göras helt lik en viss person och fås att se ut som om den gick. Men om bilden ska röra sig måste trollkarlen koncentrera sig på den hela tiden.

BESKYDDARE

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Svårighetsgrad: 3

BESKYDDARE bildar en skyddande kub runt magikern eller annan person (föremål) som behöver bevakning eller skydd. En volym på 27 kubikmeter kan bevakas på detta sätt. BESKYDDARE bildas med 9 stenar som sprids ut i en förberedande ritual. Endast den som lägger besvärjelsen kan avlägsna BESKYDDAREn. Den kan dock SKINGRAS. Beskyddaren fungerar som en ANTIMAGI och en ENERGISTRÅLE. All magi och alla föremål som passerar åt endera hållet genom beskyddarnas fält måste övervinna en första gradens ANTIMAGI eller motta en första gradens ENERGISTRÅLE. Föremål anses ha effektgrad 1. För var grad över den första kan magikern lägga till 3 m på någon ledd.

BLIXT (F)

Räckvidd: 40 rutor (60 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Den här besvärjelsen skapar en blixtn som slår ut från trollkarlen mot det mål som är närmast framför honom. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär mest metall. Blixten gör 1T6 i skada för varje effektgrad. Rustningar ger inget skydd mot BLIXTar.

ELD (F)

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 1

Denna formel åstadkommer en plötslig tillfällig höjning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med 1 meters diameter. ELD åstadkommer tillräcklig hetta för att sätta eld på lättantändliga föremål, t.ex. ett papper. En första gradens ELD för 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada.

Exempel: En fjärde gradens ELD kan ge en sfär som gör 4T6 i skada, eller två sfärer som gör 2T6 i skada, eller fyra sfärer som gör 1T6 i skada.

Alla kombinationer är tillåtna så länge som man räknar med att det kostar en effektgrad för varje ny sfär eller 1T6 extra i skada. Skador från ELD kan absorberas av rustningar eller av besvärjelsen SKYDD. ANIMAGI har dock ingen effekt mot ELD.

ENERGISTRÅLE (F)

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Detta är en magisk ljusstråle som trollkarlen riktar mot ett mål. För varje grad får målet 1T6 i skada. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada.

**FRAMMANA/SKICKA
BORT ELEMENTAR (F)**

Räckvidd: 8 rutor (12 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 3

Elementarer är ett slags inkarnationer av de fyra elementen luft, eld, jord och vatten. Trollkarlen måste bestämma vilken sorts elementar han lär sig att frammana (de fyra olika sorterna är alltså olika besvärjelser). Alla elementarer har följande grundegenskaper: PSY 3T6, SMI 3T6, STO 1T6. För varje extra effektgrad ökas STO

med 1T6 och PSY med 1T6. De saknar FYS och INT och måste styras med trollkarlens fulla uppmärksamhet. Elementarer kan påverkas av magi, men är immuna mot gift. Deras KP och STY är lika med deras STO. I övrigt har de olika elementarerna skilda egenskaper som beskrivs nedan. För att kunna frammana en viss sorts elementar måste trollkarlen ha tillgång till lite av dess element ur vilket elementaren kan uppenbara sig.

Den som använder denna besvärjelse kan också försöka skicka bort en elementar av samma typ som han kan frammana. Då måste hans SKICKA BORT ELEMENTAR övervinna elementarens grad på motståndstabellen. Lyckas det försvinner elementaren omedelbart.

Luft – Sylfen

Sylfen är luftens elementarvarelse, som när den frammanas ser ut som en genomskinlig, vagt människoliknande skepnad. Den kan:

1. Förflytta sig med en hastighet av maximalt 40 rutor/SR om den inte bär på något. Normal hastighet är 10 rutor/SR.
2. Bära ett föremål genom luften 4 rutor/SR. Den kan bära 6 poäng STO per grad.
3. Bära meddelanden skrivna på papper 28 rutor/SR.
4. Blåsa omkull något genom att övervinna dess STO med sin egen STO på motståndstabellen.
5. Styra ett projektilvapen eller kastat vapen. Träffchansen ökar då med 5% per grad, och skadan med 1T3 per grad.
6. Skadas inte av materiella vapen.
7. Förstöra en Salamander genom slag på motståndstabellen; sätt in Sylfens grad under aktiv och Salamanderns grad under motståndare, läs av och slå 1T100 som vanligt.

Eld – Salamandern

En Salamander ser ut som en ödla av eld. Även om den hålls kvar på samma ställe av trollkarlen är den aldrig helt stilla. Den kan:

1. Svepa in ett mål i flammor som gör 1T6 i skada per grad. Rustningar och formeln SKYDD skyddar mot anfallet.
2. Tända eld på brännbara föremål som den vidrör.

3. Bli skadad av materiella vapen, men åstadkommer samtidigt 1T6/grad i skada på alla vapen som träffar den.

4. Låka skador på sig själv genom att absorbera kraft från en eld. Slå tärningar som för skador tillfogade av eld, men räkna det som antalet återställda KP.

5. Förstöra en Sylf genom att med sin grad övervinna Sylfens grad på motståndstabellen.

6. Hetta upp ett metallvapen så att det tillfogar 1T6 extra i skada om det träffar (hettan varar i lika många SR som Salamanderns grad). Detta gör dock även 1T6/grad i skada på vapnet.

7. Förflytta sig 6 rutor/SR om den håller maximal hastighet.

Jord – Gnomen

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad och ser ut att vara gjord av gråbrun sand eller lera. Den kan:

1. Slåss, varvid den gör 1T4/grad i skada. Dess GC är 30%+10% per effektgrad.
2. Skadas av materiella vapen. Anfallaren måste dock slå sin PSY×5 eller lägre med 1T100 om han träffar – om inte detta lyckas tar hans vapen lika mycket skada som det gjorde på Gnomen.
3. Peka ut i vilken riktning närmaste metallfynchighet befinner sig. Trollkarlen måste dock bestämma vilken sorts metall det ska röra sig om.
4. Förstöra en Undin genom att med sin grad övervinna Undinens grad på motståndstabellen.
5. Ömsesidigt förinta kropps-poäng hos sig själv och en Salamander tills en av dem är upplöst.
6. Förflytta sig maximalt 6 rutor/SR.

Vatten – Undinen

En Undin uppträder som en pelare av vatten; ibland kan den även forma sig till en vacker kvinnogestalt av vatten. Den kan:

1. Svepa in en varelse för att krossa och dränka den. Då gör den 1T8 i skada/SR.
2. Skadas av materiella vapen, men tar bara halv skada.
3. Bära ett föremål genom vatten maximalt 8 rutor/SR. Den kan bära 6 poäng STO/grad.
4. Skölja bort en Gnom genom att övervinna Gnomens grad med sin grad på motståndstabellen.

5. Ömsesidigt förinta sina och en Salamanders kroppspoäng tills en av dem är upplöst.

6. Hjälpa ett vapen att fungera lika bra under vatten som det gör på land.

7. Förflytta sig maximalt 10 rutor/SR i vatten, 1 ruta/SR på land.

FROST (F)

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 1

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med 1 meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkande sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta. Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

FÖRBANNA VAPEN

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Besvärjelsen ger -5% på ett vapens chans att träffa och -1 poäng per grad på den skada ett vapen tillfogar sitt mål. Effekten kan fördelas på ett godtyckligt antal vapen.

FÖRSEGLA (F)

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 1

Denna besvärjelse binder samma kanterna på två icke-levande föremål som inte rör sig, och som passar ihop. Några exempel: dörr - dörrkarm, lock på en låda, svärd i en skida osv. De två föremålen blir till ett, och kan inte skiljas åt så länge besvärjelsen verkar. Man kan naturligtvis

slå sönder dem, men det är svårt eftersom FÖRSEGLA lägger till 20 KP till de som föremålen redan har. Varje extra grad lägger antingen 15 minuter till varaktigheten eller ger ytterligare 20 KP till det förseglade föremålet.

FÖRTROLLA VAPEN

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Besvärjelsen ger +5% på ett vapens chans att träffa och +1 poäng per grad till den skada ett vapen tillfogar sitt mål. Effekten kan fördelas på ett godtyckligt antal vapen. Ett förtrollat vapen kan skada varelser som normalt inte skadas av materiella vapen.

FÖRÄNDRA

Räckvidd: 20 rutor (30 m)

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 4

Denna besvärjelse kan förvandla föremål och varelser. Varje grad räcker till att förvandla 3 poäng STO, och man måste lägga tillräckligt hög grad för att påverka hela målets STO för att magin ska fungera. Besvärjelsen förändrar målet (som kan vara trollkarlen själv) till en annan form. Men den nya formen måste vara av samma huvudtyp som det som förvandlas, alltså djur, växt eller mineral. Exempel: Ett troll kan inte FÖRÄNDRAS till en svamp, men det kan FÖRÄNDRAS till en groda. Grodan kommer dock att ha samma grundegenskaper som trollet, inklusive STO. Trollformeln ändrar bara målets form, inte dess grundegenskaper. Den kan alltså inte användas för att förändra bly till guld.

Om FÖRÄNDRA läggs på en levande varelse kan varelsen inte använda det nya föremålets speciella övernaturliga förmågor. Trollet skulle inte kunna andas eld om det förändrades till en drake, men det skulle kunna använda alla drakens rent kroppsliga funktioner, t.ex. flygförmåga. Med högre grader är det också möjligt att påverka flera föremål; en andra gradens FÖRÄNDRA skulle t.ex. kunna påverka två föremål med vardera max STO 3 eller ett föremål med max STO 6.

HELA

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 4

För varje grad som läggs med denna besvärjelse så läks 1T6 KP hos målet om dessa förorsakats av sår, slag, eld, köld, ENERGISTRÅLE, BLIXT, syra eller liknande. Formeln kan bara användas på levande varelser – inte för att reparera trasiga föremål. Den har ingen verkan mot sjukdomar.

KONTROLLERA PERSON

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 4

Denna formel tillåter trollkarlen att kontrollera en intelligent varelse (inte djur) per effektgrad. Han måste naturligtvis först övervinna offrets/offrens PSY genom slag på motståndstabellen. Han kan få varelsen att utföra alla kroppsrörelser som den normalt skulle kunna göra. Dock kan han inte få den att utföra självständiga handlingar som kräver att varelsen tänker själv. Om det är en annan trollkarl kan man inte få honom att använda magi. Man kan inte heller få en KONTROLLERAd varelse att begå självmord.

Så snart trollkarlen vill att en/flera KONTROLLERAd varelse(r) ska göra något annat än att falla ihop, måste han koncentrera sig på dem hela tiden. Han kan då inte slåss, använda andra formler eller springa. Om hans koncentration bryts, t.ex. av att han tvingas slåss eller blir skadad, faller offret/offren i djup sömn. Ett insomnat offer vaknar och återfår sin självkontroll så snart han lyckas slå sin FYS eller lägre med 1T100 (ett slag får göras per SR).

LJUS (F)

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 1

Denna får en del av ett föremål (ungefär 50

kubikcentimeter) att bli självlysande. Ljuset räcker till för att lysa upp allt inom 3 m från den lysande delen av föremålet. För varje grad utöver den första kan man öka ljusstyrkan hos föremålet så att ljuset räcker 3 m till, eller utöka varaktigheten med 5 minuter.

LYFT

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 2

Varje grad av den här besvärjelsen påverkar 3 poäng STO hos målet. Om besvärjelsen är tillräckligt stark för att påverka hela målets STO, kan trollkarlen lyfta föremålet och förflytta det genom luften. Föremålet flyger med 16 rutor per SR. Varje grad utöver den första ökar föremålets maxfart med 4 rutor per SR. Trollkarlen kan även lägga formeln på sig själv och använda den för att flyga. Om målet är en levande varelse som inte vill LYFTas måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

Formeln kan också användas för att bromsa upp ett fallande föremål – även om det är för stort för att besvärjelsen ska kunna lyfta det. För varje grad som fattas för att besvärjelsen ska kunna lyfta det blir fallhöjden 3 meter. Formeln har ingen effekt alls om det fattas mer än fyra grader.

Exempel: Ett föremål med STO 13 faller 10 meter. En trollkarl använder en fjärde gradens LYFT för att bromsa det. Den formeln skulle kunna lyfta $4 \times 3 = 12$ poäng STO. Det fattas alltså en grad för att den skulle kunna lyfta föremålet. Då faller föremålet med samma hastighet som om fallhöjden vore 3 meter (och skadas eller åstadkommer skada därefter).

LYFT kan förflytta fordon som vagnar och slädar på marken om en grad används för varje 6 poängs STO hos fordonet.

MINSKA

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Varje effektgrad minskar målets STY, FYS, STO eller SMI med en poäng. Ingen grundegenskap kan minskas till lägre än 1 med denna besvärjelse.

MOTSTÅNDSKRAFT

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 1

Formeln skyddar mot ELD, FROST och andra skador genom hetta eller kyla. För varje grad reduceras den skada man skulle fått av hettan/kylan med 1 poäng. Om man träffas av flera värme- eller köldbaserade attacker under samma SR tar MOTSTÅNDSKRAFTen bort en poäng per grad från skadan från varje anfall.

Exempel: Zot träffas under en och samma SR av ett anfall från en Salamander som gör 5 poäng i skada, en 7 poängs FROST och drakflammar som gör ytterligare 10 poängs skada. Totalt skulle alltså Zot förlora 22 KP. Men om Zot skyddas av en tredje gradens MOTSTÅNDSKRAFT blir var och en av de tre skadorna 3 poäng mindre, och Zot förlorar endast 13 KP.

MÖRKER (F)

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 1

Formeln avlägsnar allt ljus inom en sfär med 6 meters diameter. Inom detta område kan ingen se något, inte ens om en fackla eller lampa finns där. Om man lägger MÖRKER på ett föremål som lysas upp av formeln LJUS måste MÖRKRETS grad först övervinna LJUSets grad på motståndstabellen, annars kan MÖRKRET inte utsläcka LJUSet. För varje grad utöver den första kan man öka varaktigheten med 5 minuter eller öka sfärens diameter med 3 m.

OSYNLIGHET

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 3

Varje effektgrad av denna besvärjelse gör 6 poäng STO osynliga. Om besvärjelsen läggs på en levande varelse kan denne inte göra något annat än att prata och gå. Om han försöker slåss, springa, använda magi eller om han blir skadad, så bryts besvärjelsen.

SKINGRA

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Besvärjelsen används för att omintetgöra effekterna av andra formler, t.ex. LYFT, FÖRTROLLA VAPEN, FÖRBANNA VAPEN, BESKYDDARE, osv. Liksom ANTIMAGI måste den först övervinna den andra besvärjelsens effektgrad genom tärningsslag på motståndstabellen. Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en viss annan besvärjelse, men om trollkarlen inte vet exakt vad den avsedda besvärjelsen heter kan det räcka med att tänka t.ex. "Tag bort den besvärjelse som får Zot att gå som en zombie!" Om målet skyddas av ANTIMAGI måste SKINGRINGen först ta sig igenom det skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka. Man kan också använda SKINGRA för att hindra en fientlig trollkarl från att få iväg den besvärjelse han just håller på att utföra. I så fall slår man på motståndstabellen mot den andra besvärjelsens effektgrad. Om det lyckas, omintetgörs den angripna besvärjelsen.

SKYDD

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Denna besvärjelse fungerar likt bepansring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sådana övervinnas på motståndstabellen för att SKYDD ska fungera. I så fall fungerar besvärjelserna parallellt.

STENVÄGG (F)

Räckvidd: 8 rutor (12 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 1

Denna besvärjelse drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggen kan dras fram var som helst inom 12 m och är 1×3×3 m. Varje grad över den första lägger till 1 m på valfri ledd. Väggen har 10 KP per kubikmeter.

SYN

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 3

Magikern kan se vad som händer i något område han/hon är bekant med och som befinner sig inom 120 m. Magikern kan se och höra allt som försiggår inom området i fråga. Om magikern inte känner till området måste det befinna sig inom 30 m. För varje grad utöver den första kan trollkarlen se en dag bakåt i tiden. Om magikern vidrör ett föremål, kan han/hon motta en syn som visar tidigare ägare eller hur man använder föremålet. Varje grad låter magikern se en ägare eller ett sätt att använda föremålet. Varje grad ger även 10% chans att få reda på det eller de magiska ord som aktiverar ett magiskt föremål. Trollkarlen kan dock bara försöka detta en gång per föremål, tills hans förmåga med SYNEN stigit.

TANKEÖVERFÖRING

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 2

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller inte (det är inte ett krav). Endast ytliga tankar och känslor kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen sker helt ljudlöst.

TELEPORTERA

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 4

Varje grad låter trollkarlen transportera tre poäng STO till en plats han känner väl, högst 100

meter bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan det transporteras ytterligare 100 m. Om målet inte vill transporteras måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

VARSEBLIVNING

Räckvidd: 40 rutor (60 m)

Varaktighet: 1 SR

Svårighetsgrad: 2

Magikern specificerar först något han/hon vill leta efter, som t.ex. en fälla, en hemlig dörr, guld, en trappa, främmande tankar etc. Denna besvärjelse ger sedan magikern riktningen till det föremål av den valda typen som ligger närmast. Varje grad låter magikern få reda på riktningen till en sak.

Exempel: Zot lägger en andra gradens VARSEBLIVNING. Han kan då ta reda på riktningen till exempelvis de två närmaste fällorna.

ÖKA

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Varje grad ökar målets STY, FYS, STO eller SMI med ett poäng.

ÖPPNA (F)

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Denna formel öppnar låsta dörrar, lådor och kistor samt får svärd att falla till marken ur skidan osv. Den tar också bort magisk FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på motståndstabellen.

Pengar & föremål



F-87

PENGAR

Äventyren i Drakar och Demoner utspelas i en värld där mynt- och penningssystemet inte är särskilt utvecklat. Den mesta köpenskapen sker genom byteshandel. Men det finns också mynt: kopparmynt (km), silvermynt (sm) och guldmynt (gm). Deras inbördes värden är:

1 guldmynt = 10 silvermynt = 100 kopparmynt.

En enkel arbetare tjänar ca 3 sm på en dags arbete, medan en skrivare tjänar 12 sm och en läkare 50 sm på samma tid.

Guldmynt är mycket ovanliga – de används mest av rika trollkarlar, handelsmän och härskare. Soldater och vanliga handelsmän använder en hel del silvermynt, medan bönder sällan kommer i kontakt med något annat än kopparmynt. Vissa länder och raser har egna myntsorter som skiljer sig från de vanliga.

Alla mynt väger ungefär lika mycket. 200 mynt motsvarar ungefär 1 BEP. 1 BEP är ungefär 3 kg.

UTRUSTNING

För att hjälpa SL och spelarna har vi tagit med en tabell som anger vad vissa vanliga varor och tjänster normalt kostar. Priser på vapen och rustningar anges i vapen- och rustningstabellerna. De priser och vikter som anges är för normala saker hos hederliga försäljare. Självfallet kan priserna variera med tillgång och efterfrågan – det mesta blir t.ex. dyrare om det inte kan produceras på platsen utan måste importeras eller fraktas långt.

Vikten anges i belastningspoäng (BEP). En BEP är ungefär 3 kg, men tar inte bara hänsyn till hur mycket ett föremål väger utan hur klumpigt det är när man bär det.

Utrustningslista		
Namn	Vikt	Pris
Liten ryggsäck (2 BEP)	1/2	5 sm
Medelstor ryggsäck (4 BEP)	1	10 sm
Stor ryggsäck (5 BEP)	1	20 sm
Lykta	1	40 sm
Lampolja (0,5 lit = för 5 tim)	1/4	25 km
Fackla	1/4	10 km
Flinta & Stål	1/4	25 km

Glödlåda	1/4	10 sm
Liten säck (1 BEP)	1/4	10 km
Medelstor säck (2 BEP)	1/4	20 km
Stor säck (4 BEP)	1/4	30 km
Jättesäck (8 BEP)	1/2	40 km
Lädertält (för 2 man)	8	190 sm
Lädertält (för 4 man)	16	375 sm
Lädertält (för 8 man)	25	875 sm
Filt	1/2	60 sm
Tjock filt	1	125 sm
Sovfäll	2	310 sm
Halmmadrass (utan halm!)	1/2	25 km
Madrasshalm (för 1 vecka)	1	5 km
Fint ylleakan	1/4	165 sm
Linnelakan	1/4	315 sm
Läderhink (20 lit.)	8	12 sm
Fältflaska (0.5 lit.)	0	5 sm
Fältflaska (1 lit.)	1/4	7 sm
Vattenskinns (4 lit.)	1/2	12 sm
Bältesbörs	1/4	5 sm
Snaror (3 st)	1/2	15 km
Fältproviant (för 1 dag)	1/2	16 km
Hacka	1	125 sm
Grova spikar (10 st)	1/4	50 sm
Kofot	1	25 sm
Trähammare	1/2	20 km
Träsåg	1	60 sm
Tennplunta (1 dos)	0	25 sm
Vaxljus	0	8 km
Rep (10 m)	1	12 sm
Änterhake	1/4	25 sm
Liten 2-hjulig vagn		500 sm
Stor 2-hjulig vagn		1000 sm
Roddbåt		250 sm
Tung häst		700 sm
Medelstor häst		500 sm
Lätt häst		300 sm
Stridstränad häst		×10**
Stövlar	(1/2)*	25 sm
Mantel	(1)*	10 sm
Skjorta	(1/4)*	25 km
Byxor	(1/2)*	25 km
Strumpor	(1/4)*	25 km
Rock	(1/2)*	5 sm

* Denna vikt gäller inte om man bär den som klädsel.

**Multiplitera det ordinarie hästpriset med 10.

SKATTER

Vad vore äventyrens slit och möda utan belöningar! Ett av äventyrarnas mål är ju givetvis att

bli rika genom att finna skatter.

Skatter finner man oftast i olika monsters nästen; en annan skatt är den som vanliga varelser bär på sig. En adelsman t.ex. bär ofta på sig en mindre förmögenhet i vanliga människors ögon. Hur mycket varje varelse bär på sig kan vara svårt att veta, men för att göra det hela något lättare för SL, medföljer här en liten tabell att gå efter när han ska bestämma om ett monster eller annan varelse har någon skatt. Denna tabell anger endast vad en varelse skulle kunna ha bärande på sig, och gäller alltså inte någon jätteskatt eller liknande. Om man lyckas besegra en varelse i hans hem, arbetsplats, näste, håla, bo etc, så finns det en chans att han har en skattgömma. Om han har det och rollpersonerna lyckas hitta den så brukar den innehålla desto mer – oftast!

Denna tabell fungerar som så att SL graderar in varelsen i någon av de åtta grupperna som han tycker varelsen passar in i. Sedan om rollperso-

nerna lyckas besegra varelsen (och om rollpersonerna är intresserade av någon eventuell skatt), så slår SL på den valda skattgruppens rad, en gång för varje kategori för att se om varelsen bär på sig något inom den kategorin och i så fall hur mycket. Första siffran är procentchansen att varelsen har något på sig och andra siffran eller tärningen anger antalet. Till sist slår man om varelsen dessutom har någon skattgömma, om situationen skulle vara aktuell för en sådan. Spelledaren kan givetvis ändra resultat han inte tycker om.

Juveler

Ädelstenar infattade i olika föremål, oftast av ädla metaller. Det kan t.ex. vara broscher, halsband, armband, ringar, bälten, spännen osv. Värdet på dessa varierar beroende på ädelstenen, hantverket och föremålets storlek, men det brukar ligga på 1T100×10 sm.

Skatt-Tabell

Skattgrupp	Magiskt föremål	Guldm.	Silverm.	Kopparm.	Juveler	Chans till skattgömma
1. Urfattig	1%/1	1%/1	5%/1	50%/1T4	1%/1	30%
2. Fattig	1%/1	5%/1T2	15%/1T2	70%/1T6	3%/1	40%
3. Sådär	2%/1	10%/1T4	30%/1T4	90%/1T8	5%/1	50%
4. Gott ställt	3%/1	15%/1T6	50%/1T6	95%/1T10	10%/1	60%
5. Rik	5%/1	25%/1T8	75%/1T8	95%/1T10	20%/1T2	70%
6. Mycket rik	10%/1	50%/1T10	95%/1T10	95%/1T10	40%/1T2	80%
7. Enormt rik	15%/1T2	80%/2T6	95%/2T6	95%/1T10	70%/1T4	90%
8. Ofantligt rik	20%/1T4	95%/3T6	95%/3T6	95%/1T10	95%/1T6	95%

Om varelsen har en skattgömma, så slår man 1T100 och avläser resultatet nedan:

1T100	Storlek	%	Extra antal
01–30	Mycket liten	+5	×2
31–85	Liten	+15	×5
86–00	Stor	+50	×10

Förklaringar

+ % innebär att chansen att finna något inom varje kategori ökar med den siffran. Extra antal innebär att det antal skatter man finner inom en kategori ska multipliceras med denna siffra. Således slår man ännu en gång på varje kategori om varelsen visar sig ha en skattgömma. Detta för att se hur mycket extra han har gömt.

GIFT

Gift tillverkas vanligtvis av alkemister, och används mest av lönnmördare och vissa ondsinta varelser som använder förgiftade vapen. Dess-

utom har en del djur och andra varelser förmåga att ge giftiga bett.

Gift kan komma in i kroppen på två sätt: antingen genom att offret äter eller dricker något som innehåller gift, eller genom att offret blir

skadat av ett förgiftat vapen.

Det finns gift av olika styrka. Vi graderar giftet på en skala mellan 1 och 20, där 20 är det farligaste. När giftet har kommit in i en varelses kropp gör man ett räddningskast på motståndstabellen: giftets styrka sätts in på aktiv och offrets FYS på motstånd. Skulle kastet lyckas kommer varelsen att ta skada av det – lika många poäng skada som giftets styrka. Skulle varelsen däremot klara sitt räddningskast blir skadan bara halva giftstyrkan.

Gift måste ha lite tid på sig för att verka. Skadan kommer inte på en gång, utan offret förlorar en KP per stridsrond till dess att han tagit hela den skada som giftet gör.

Exempel: Turgor, som har FYS 10, har blivit biten av en orm. Ormens gift har styrka 6. På motståndstabellen kan vi se att giftet har 30% chans att ge full skada, dvs 6 poäng. Skulle Turgor klara sitt räddningskast får han bara 3 poäng skada av giftet. Dessutom tar han naturligtvis vanlig skada av ormens bett, oavsett hur det går med räddningskastet.

De flesta gifter har styrkor mellan 1 och 10. Farligare gifter än så är sällsynta.

Om man vill köpa gift så bör man vända sig till en alkemist. Han behöver då lika många dagar på sig att tillverka giftet som den styrka giftet ska ha. I regel kostar gift $20 \times$ giftstyrkan i silvermynt.

En dos gift räcker till att förgifta fem pilar, tre kastdolkar eller ett svärd. Giftet försvinner när vapnet har träffat en gång.

Motgift

Även motgifter tillverkas av alkemister. Motgifter har styrka mellan 1 och 20, precis som gifter, och tillverkningsstid och kostnad är likadana som för gift. När man har blivit skadad av gift måste man dricka motgiftet snabbt. Motgiftet kan nämligen inte ge tillbaka förlorade skadepoäng, bara hindra giftet att orsaka ytterligare skada.

För att motgiftet ska ha effekt måste det övervinna giftet genom ett slag på motståndstabellen. Sätt in motgiftets styrka på aktiv och giftets på passiv. (Om den drabbade redan har tagit skada av giftet, dra av lika många poäng från giftets styrka som han fått i skada). Skulle motgiftet lyckas, minskar det giftets styrka med motgiftets styrka. Skulle motgiftet misslyckas med att övervinna giftet har det ingen effekt.

Exempel: Turgor har fått i sig ett gift med styrka 6. Han tar genast fram sin flaska med motgift, som har styrka 4, och dricker det. Detta tar en SR, så Turgor har

redan lidit 1 poäng i skada när han får i sig motgiftet. På motståndstabellen kan vi nu se att motgiftet har 40 procents chans att lyckas neutralisera giftet. Om det lyckas så tar motgiftet bort 4 poäng från den skada giftet gör, och Turgor kommer bara att få en poäng till i skada av giftet, dvs totalt 2 poäng. Om inte, kommer Turgor att få 1 poäng per SR i skada i ytterligare 5 stridsronder.

MAGISKA FÖREMÅL

Magiska föremål kan vara av mycket olika slag och innehålla många olika sorters magi. Här beskrivs bara en del och spelledaren kan själv hitta på alla möjliga som han tycker är bra. Men se upp. Om spelarna får alltför många magiska föremål så blir de mycket mäktiga vilket kan leda till att de klarar av äventyren alldeles för lätt. Om varje rollperson har fem magiska föremål som vart och ett innehåller fem kraftiga besvärjelser med hög effektgrad så har det gått för långt. Magiska föremål ska vara sällsynta och betraktas som högt värderade rariteter och inte som en handelsvara.

Funktionsprinciper

Magiska föremål innehåller besvärjelser och den person som använder det magiska föremålet får tillgång till dess besvärjelser. De besvärjelser som finns i föremålet har bestämda effektgrader som de alltid fungerar på. En BLIXT E3 har alltid tre effektgrader när den utlöses. Magiska föremål lyckas alltid med sin magi; användaren behöver inte slå tärning.

Normalt behöver magiska föremål ett psyke att dra energi (PSY) från. Det innebär att användaren förlorar PSY när han använder sitt föremål. Dessa kraftpoäng återvinns på sedvanligt sätt. Vissa magiska föremål är utrustade med ett NEXUS, vilket innebär att de kan dra sin energi ur naturen och inte behöver utnyttja användarens PSY. En besvärjelse som försörjs av ett NEXUS kan vara permanent påslagen om användaren så önskar.

Ett magiskt föremål påverkas inte av järn i dess närhet men får själv inte innehålla något järn. Detta innebär att magiska vapen och rustningar ofta är gjorda av brons.

De flesta magiska föremål innehåller en be-

svärjelse med effektgrad på 1T4, men det står varje spelledare fritt att med dessa regler som riktlinjer konstruera sådana magiska föremål han vill ha i sin kampanj.

Vanliga magiska föremål

Rustningar och vapen

Magiska vapen brukar främst vara försedda med FÖRTROLLA VAPEN. Andra formler som kan förekomma är LJUS och VARSEBLIVNING. Rustningar brukar främst utrustas med ANTIMAGI, MOTSTÅNDSKRAFT och SKYDD, men även LYFT och OSYNLIGHET är användbara.

Magiska drycker

Dessa är för engångsbruk och innehåller en besvärjelse som påverkar konsumenten när han dricker drycken. Det tar en SR att tömma behållaren och därefter utlöses besvärjelsen. De van-

ligaste besvärjelserna är HELA, OSYNLIGHET, TELEPORTERING, VARSEBLIVNING, SYN, ÖKA och LYFT.

Smycken

Det är populärt att låta ringar och armband vara magiska föremål eftersom dessa är lätta att bära och inte är iögonenfallande på något sätt.

Analys av magiska föremål

Genom att använda besvärjelsen VARSEBLIVNING kan en magiker avgöra om ett föremål är magiskt. För att sedan försöka förstå hur magin fungerar måste magikern använda SYN.

Det syns inte på ett föremål att det är magiskt, så spelledaren ska inte säga något om dess magi förrän en magiker börjar undersöka det med dessa två besvärjelser.

Sagovärldens invånare



87

I sagans värld finns många märkvärdiga varelser. Vissa av dem är så lika människor att spelarna kan ha rollpersoner som tillhör deras raser. Spelledaren bestämmer vilka raser spelarnas rollpersoner får tillhöra i hans värld. Det är inte säkert att alla förekommer i samtliga världar.

ALLMÄNT

Varje ras beskrivs efter följande mönster.

Beskrivning

En allmän beskrivning av varelsens utseende och levnadssätt.

Grundegenskaper

Vilka olika tärningsslag som används för att skapa en rollperson av den aktuella rasen. Observera att man ofta använder andra tärningar än de sexsidiga. Förkortningarna SB och KP står för skadebonus respektive kroppspoäng. Typvärde är ett medelvärde baserat på varelsens grundegenskaper. Detta typvärde kan användas istället för att slå fram dess grundegenskaper med tärningar.

Naturliga vapen

Vissa varelser har horn och andra kroppsvapen som de vanligen använder sig av i strid. Här anges hur mycket skada de gör. Observera att vapenfärdigheter som gäller handvapen inte beror på rasen utan på vilket yrke man har valt. GC står för grundchans.

När det gäller intelligenta varelser så står deras naturliga vapen uppräknade, samt den minimala grundchans de har med dessa, dvs ingen träning har tagits med i beräkningarna. En varelse får använda de anfall som står på en rad, dvs om det står "2 Knytnävar, 1 Spark" så innebär det att varelsen antingen får utföra 2 knytnävsanfall ELLER 1 Sparkanfall under en SR.

Naturligt skydd

En del raser har något slags naturligt skydd, t.ex. tjock hud, som fungerar som rustning. Här anges hur många poäng skada det absorberar. Även fastän vissa varelser har naturligt skydd så händer det att de dessutom använder sig av rust-

ningar för att på så sätt öka sin förmåga att absorbera skada.

Förflyttningsförmåga

Varelsens förmåga att röra sig under strid, uttryckt i rutor per stridsrond. L står för landförflyttning, F för flygförflyttning och S för vattenförflyttning.

Yrken/färdigheter

Här står vilka yrken den berörda rasen vanligtvis sysslar med. Detta betyder inte att en varelse av denna ras är förbjuden att ha ett annat yrke, bara att det är mycket ovanligt. Spelledaren och rollpersonens spelare måste gemensamt komma fram till vad som är förnuftigt.

Vilka färdigheter en varelse har beror till största delen på vilket yrke han sysslar med. När det gäller grundchanserna på färdigheterna så baseras de på hur pass skicklig eller kunnig varelsen är överlag inom sitt yrke. Ett ganska enkelt sätt att bestämma färdigheternas grundchanser är att gradera varelsens erfarenhetsnivå inom hans yrke bland dessa tre:

Nivå	Grundchans i %
Dålig	Färdighetens grundegenskap $\times 2$
Normal	Färdighetens grundegenskap $\times 5$
Skicklig	Färdighetens grundegenskap $\times 8$

Alla sk yrkesfärdigheter har sedan den grundchansen som anges beroende på varelsens erfarenhetsnivå. Till dessa färdigheter kan man lägga till fler eller ta bort färdigheter. De färdigheter man lägger till har i så fall en erfarenhetsnivå lägre än den man har i själva yrket. Dvs om man räknas som skicklig inom tjuvyrket men har en färdighet utanför yrket (t.ex. Köpslå), så räknas den som om man hade normal erfarenhetsnivå. Högst 1T4 färdigheter som ligger utanför yrket brukar vara normalt. Resterande färdigheter har annars bara vanlig grundchans dvs grundegenskap $\times 1$.

Exempel: En dvärg som är köpman med erfarenhetsnivå "skicklig" skulle ha följande färdigheter och grundchanser. (Grundegenskaperna är baserade på en normal dvärg och hans typvärde.)

Köpslå	KAR×8, dvs 11×8=88, dvs 90%
Upptäcka fara	PSY×8, dvs 13×8=94, dvs 95%
Läsa/Skriva	INT×8, dvs 11×8=88, dvs 90%
Värdesätta	INT×8, dvs 11×8=88, dvs 90%
Rida	SMI×8, dvs 11×8=88, dvs 90%
1 lätt vapen	SMI×8, dvs 11×8=88, dvs 90%
1-3 Tala språk	INT×8, dvs 11×8=88, dvs 90%

I och med att det finns så enormt många yrken som en intelligent varelse kan ha så står inga färdigheter eller grundchanser uppradade. Det är upp till varje SL att avgöra vilket yrke och erfarenhetsnivå en varelse har.

När det gäller djur och ointelligenta monster (dit räknas de varelser vars INT inte slås med tärning, utan är fast, vanligtvis 5) så står typiska färdigheter uppräknade och den grundchans de har med erfarenhetsnivå normal. Vill man ha en tuffare eller lättare motståndare är det bara att öka respektive sänka grundchanserna.

Övrigt

Till exempel speciella förmågor, besvärjelser, favoritvapen osv.

Mörkersyn

Vissa varelser har mörkersyn, vilket innebär att de har förmågan att se infrarött ljus, dvs värmestrålning. Sådana varelser kan uppfatta saker som har en temperatur som avviker från bakgrundens, t.ex. alla varmblodiga varelser. Mörkersyn ger en otydligare bild än normal syn. Den sätts också ur spel av normalt ljus.

HUMANOIDER

Humanoider är människor och människoliknande varelser. Dessa är intelligenta, kan tala, använder olika redskap och lever i samhällen av något slag. Eftersom dessa varelser samverkar med varandra både inom och mellan raser så har de tillgång till grundegenskapen karisma, vilken visar hur en humanoid kan påverka andra humanoider.

Spelares rollpersoner kan vara alla slags humanoider, men vissa är mer svårspelade än andra. Vi rekommenderar att spelarna väljer människa, alv, dvärg, anka eller halvlängdsman, vilka är de mest lättspelade. Minotaur, grotttroll, orch, svartalf och rese är mindre lämpliga efter-

som de är illa omtyckta av de flesta andra intelligenta varelser. Kentauren och jätten har många begränsningar därför att deras särpräglade kroppsformer gör att de får svårt att ta sig fram de i miljöer där de flesta humanoider rör sig. Både en jätte och en kentaur har t.ex. stora svårigheter att röra sig i byggnader.

Människa

Människan är den vanligaste intelligenta varelsen i Drakar & Demoner. Hon finns över hela världen och hennes länder är de största och viktigaste. För att citera en grekisk filosof: "Människan är alltings mått". I Drakar och Demoner är hon centrum och alla andra varelser jämförs med människan när man fastställer deras egenskaper och förmågor.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6	11 SB 0
STO	2T6+6	13 KP 11
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Alla



Anka

Tänk dig en mycket stor anka som har armar i

stället för vingar – så ser Drakar och Demoners ankor ut. De är oftast vita, men också andra färger förekommer. De simmar mycket bra, kan använda icke-metalliska rustningar och föredrar att slåss med små handvapen.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6	7 SB 0
STO	1T4+2	5 KP 9
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+6	13
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6+1	7

Naturliga vapen GC Skada

2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Pirat eller Köpman

Halvlängdsman

Halvlängdsmän blir ungefär 95 cm långa. De har stora, håriga fötter och använder aldrig skor. De är ett fredligt och trivsamt folkslag som tycker om god mat och dryck (och har en tendens att bli feta). Medellivslängden är ca 100 år. Trots sin ringa storlek är de mycket tåliga och modiga. De är också mycket flinka och snabba.

Halvlängdsmän är mycket goda personlighetsbedömare och kan därför avgöra om en varelse som de möter har goda eller onda avsikter om de lyckas slå sin INT×5 eller lägre med 1T100.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6	7 SB 0
STO	1T4+1	3 KP 8
FYS	2T6+6	13
SMI	4T6	14
INT	3T6	11
PSY	2T6+6	13
KAR	3T6	11

Naturliga vapen GC Skada

2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Köpman eller Tjuv

Övrigt: Favoritvapen är kortsvärd och slunga.

Alv

Alver är något kortare och smalare än människor. De har ingen skäggväxt och deras hår är som spunnet guld eller vävt silver. De påverkas inte så mycket av kyla och värme, och bär oftast lätta kläder som samtidigt är vackra och kamouflerande. Det vilar alltid liksom ett ljus över deras ansikten och ljudet av deras röster är både växlingsrikt och skönt.

Alver är odödliga i den bemärkelsen att de inte åldras och förslits. En alv som uppnått vuxen ålder kan leva hur länge som helst utan att försvagas. Däremot kan han dödas genom magi eller våld.

De har mycket god syn och hörsel – en stjärnklar natt ser en alv lika bra som en människa gör i fullt dagsljus. De är mycket förtjusta i allt som är vackert, gott och skönt, men kan vara fullständigt skoningslösa mot onda och destruktiva varelser. Till sin natur är de mycket hemlighetsfulla och umgås inte så mycket med andra raser. Detta hindrar inte att de är gästfria mot främlingar, men de vill inte odla några djupare förbindelser med de dödliga. En alv tjänar aldrig någon icke-alv.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6+3	10 SB 0
STO	2T6+2	9 KP 10
FYS	3T6	11
SMI	3T6+3	14
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13

Naturliga vapen GC Skada

2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Jägare

Övrigt: Favoritvapen är båge och svärd.

Dvärg

Dvärgarna är troligen de tuffaste av de människoliknande raserna. De är ganska korta men kraftigt byggda. De har djupt sittande ögon, och ett kraftigt, långt helskägg. De är relativt motståndskraftiga mot sjukdomar och mycket ut hålliga och tappra. Medellivslängden är ungefär 300 år.

Dvärgarna är ett stolt folk som lätt blir uppretade och aldrig glömmer en oförrätt. De är mycket giriga och älskar guld, silver och ädelstenar. Som smeder och hantverkare är de mycket skickliga, och dvärgtillverkade föremål är i regel dyra. De bor i stora underjordiska grottsystem, helst under stora berg där det finns värdefull mineral. De har mörkersyn.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	4T6	14 SB 0
STO	2T4+2	7 KP 10
FYS	2T6+6	13
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	2T6+6	13
KAR	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Köpman eller Krigare

Övrigt: Favoritvapen är yxa och armborst

Grot troll

Troll i Drakar och Demoner är stora människoliknande varelser. De har väldigt hård och tjock mörk hud, långt stripigt hår på huvudet, ögon som lyser gult i mörker, klooliknande händer och kraftiga huggtänder. Dessutom luktar de väldigt illa och deras stank kan kännas på långt håll. De har mörkersyn. Om solens strålar faller på ett troll omvandlas det omedelbart till sten. Starkt ljus minskar alla trollens färdigheter med 15 procentsteg under 1T6 SR. Troll regenererar (dvs återfår) varje SR 1 KP de förlorat genom skador. Magi och eld ger skada som inte kan återfås; troll avskyr därför eld och undviker det.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+6	17 SB 1T4
STO	3T6+6	17 KP 15
FYS	2T6+6	13
SMI	3T6	11
INT	2T6+3	10
PSY	3T6	11
KAR	1T4	3

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klohänder	55%	1T6
1 Bett	55%	1T8
1 Spark	55%	1T6

Naturligt skydd: 3 poäng hud

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Gömma sig 55%, Upptäcka fara 55%.

Övrigt: Favoritvapen är stor träklubba.

Jätte

Jättar både ser ut som människor och har samma proportioner på sina kroppsdelar, men är mycket större. De bor oftast långt, långt bort från platser som är bebodda av människor. Jättar är egentligen enkla, fredliga bönder. De få som dyker upp i människoområden är nästan alltid sådana som har blivit fördrivna från sin by, vilket förklarar varför de brukar vara sura och grymma. De jättar som beskrivs här är ca 6 meter höga.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+50	61 SB 4T6
STO	3T6+50	61 KP 42
FYS	1T6+18	22
SMI	3T6	11
INT	2T6+3	10
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	70%	1T3
1 Spark	70%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng hud

Förflyttning: L14

Yrken/färdigheter: De fördrivna jättarna är oftast stråtrövare.

Övrigt: Favoritvapen är stor träklubba.

Kentaur

En Kentaur är till hälften människa och till hälften häst. Tänk dig en människas överkropp som sitter där hästen skulle ha haft sin hals och huvud. Förutom att de kan sparkas med hovarna (särskilt de bakre) använder de också vanliga vapen, främst spjut och pilbåge. De håller oftast till djupt inne i stora skogar. Kentaurer har samma intelligens som människor och går inte att tämja som riddjur. Många kentaurer är svaga för det motsatta könet – även om det gäller vanliga människor.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+6	18 SB 1T6
STO	4T6+12	26 KP 19
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Hovar	55%	1T8

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Förflyttning: L24

Yrken/färdigheter: De flesta kentaurer är lärda män eller jägare. Det finns en hel färdigheter de inte kan lära sig, t.ex. Klättra eller Rida. Däremot blir de experter på Hoppa när de tar det som en normal färdighet.

Övrigt: Favoritvapen är långspjut.

Minotaur

Minotaurer har en människas kropp, men är hårigare och har tjurhuvud och svans. De är vildsinta och oregerliga varelser som för det mesta lever i barbariska stammar i vildmarken. De fåtal som lever i städerna tillhör samhällets botten-skikt och kan återfinnas i sådana sysslor som banditer eller utkastare.

Minotaurerna skapades en gång i forntiden av en mäktig trollkarl som ville ha en tjänarras. Han lyckades dock inte särskilt väl; hans skapelse fick hans hetsiga temperament och magikern drog sig tillbaka efter detta pinsamma misslyckande. Minotaurerna förökade sig och spred sig bland människorna. De talar för det mesta



människospråk och har snappat upp en del av den mänskliga kulturen.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+24	35 SB 1T10
STO	3T6+12	23 KP 18
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+6	13
INT	2T6+3	10
PSY	3T6	11
KAR	2T6+2	9

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	65%	1T8
1 Stångning	65%	1T6

Naturligt skydd: 3 poäng skinn

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Hoppa 65%, Klättra 65%, Smyga 65%, Spåra 50%.

Övrigt: Favoritvapen är stora tvåhandsyxor.



Orch

Orcher blir ungefär lika långa som människor men är kraftigare. Deras hud är svart som träkol, och de groteska huggtänderna är svagt gula. Deras ögon är som blodröda springor. De bor i stinkande hålor och tunnlar. De har mörkersyn, men ser dåligt i dagsljus.

Orcher lever oftast i klaner om 12–40 stycken, och är ökända för sin grymma, själviska och våldsamma natur. De respekterar bara rå styrka. Med en stark ledare, ibland av annan ras, kan en klan bli välorganiserad och till och med dominera över andra klaner vilkas medlemmar blir slavar och tjänare. Men oftast är ledarna svaga, och interna maktstrider gör att de flesta orchklaner lever i ständigt kaos.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	4T6	14 SB 0
STO	3T6	11 KP 11
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	2T6+3	10
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Krigare eller Stråtrövare

Övrigt: Favoritvapen är kroksabel eller förgiftad dolk.

Rese

Resarna är släktingar till orcherna, men de är större och dummare. Resarna är särskilt kända för sina kroppskrafter; vissa är otroligt starka. De bor vanligen i grottor eller ruiner i vildmarken, antingen ensamma eller som en familj. Ibland finner man resar tillsammans med orcher och svartalfer. Då brukar resarna stå för råstyrkan men de är sällan ledare.

Resar klarar sig bra i dagsljus, men föredrar som sina släktingar att röra sig i nattens mörker, vilket de klarar utmärkt tack vare sin mörkrersyn. Det går ofta att lura en rese genom magiska trick och intelligenta ordlekar, men var försiktig, de kan reagera med sanslöst raseri och gå till angrepp.

Resar är olämpliga som spelares rollpersoner, eftersom de är dumma, barbariska, mycket illaluktande och illa omtyckta i alla civiliserade områden. Få städer skulle godtaga resar innanför stadsmurarna.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+24	35 SB 1T10
STO	3T6+12	23 KP 18
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+3	10
INT	2T6	7
PSY	3T6	11
KAR	2T4	5

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	45%	1T3
1 Spark	45%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng hud

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Stor träklubba 40%, Spåra 45%, Lyssna 65%, Gömma sig 40%, Upptäcka fara 25%.



Svartalfer

Svartalfer ser ut som människor, men är något kortare och tjockare. De har lökformade ansikten och huden är gråaktig eller svagt grön. De har vanligtvis dålig andedräkt och luktar illa, eftersom de sällan tvättar sig. De föredrar att bo på svala, mörka och fuktiga platser, t.ex. grottor. De har mörkersyn och tycker inte om solljus. De är själviska och giriga. Namnet svartalf kommer av deras onda natur. Svartalfer lever i regel i klaner om ca 15–50 individer under en gemensam klanledare. De flesta svartalfar är lata och ineffektiva, och låter sig villigt domineras av sin klanhövding. De stjälar hellre än arbetar, och om flera klaner finns i samma område drar de sig inte för att göra räder mot varandra. Därför sprider klannerna i regel ut sig, och svartalferna har nästan inga större städer eller kungariken.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6+2	9 SB 0
STO	2T4+2	7 KP 9
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	2T6+2	9
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Yrken/färdigheter: Krigare eller Stråtrövare

Övrigt: Favoritvapen är kortbåge och kortsvärd.

DJUR

De djur som har betydelse i rollspel är antingen rollpersonernas ägodelar, främst då hästar, och sådana stora rovdjur som kan utgöra ett hot mot rollpersonerna. Vi har valt ut några sådana till detta avsnitt. I vår vanliga värld är de flesta rovdjur ointresserade av människor, och för det mesta livrädda för dem. Men i legendens värld är de betydligt farligare. Där kan en vargflock vara mycket aggressiv och utgöra ett allvarligt hot mot en grupp rollpersoner. Varje spelledare får själv avgöra om han vill ha naturtrogna vilddjur eller sådana som uppträder mer som i sagorna.

Brunbjörn

Brunbjörnen är den björnart som vi nordbor är bekanta med. Brunbjörnar lever i de djupa skogarna där de livnär sig på bär, fisk och småvilt. När de känner sig hotade kan de bli mycket farliga motståndare.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+9	20 SB 1T4
STO	3T6+9	20 KP 16
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	45%	1T6
2 Klor	55%	1T6

Naturligt skydd: 2 poäng päls

Förflyttning: L12

Färdigheter: Klättra 35%, Simma 80%, Spåra 35%.

Haj

De finns mängder av hajarter och de flesta är

små och tämligen harmlösa. Här anges data för de stora arterna, t.ex. hammarhaj eller vithaj, vilka kan vara farliga för de flesta varelser.

Det är svårt att förutse en hajs beteende. Ibland kan man skrämma iväg dem och ibland slåss de med fruktansvärd aggressivitet. De blir för det mesta mycket stridslystna om det finns blod i vattnet.

Hajar är mycket ointelligenta vilket kan göra dem till farliga motståndare; ointelligenta till en sådan grad att det inte går att lura eller hota dem. Vidare så har de inte särskilt stor självbevarelse-drift, förmodligen därför att ytterst få varelser utgör ett allvarligt hot mot dem.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6+18	25 SB 1T10
STO	2T6+22	29 KP 23
FYS	2T6+9	16
SMI	2T6+3	10
INT	2	2
PSY	1T6	4

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T10

Naturligt skydd: 2 poäng skinn
Förflyttning: S20
Färdigheter: Spåra 60%.

Häst

Hästar används för olika former av transporter. En oerfaren häst som saknar särskild stridsträning skräms lätt av eld, rovdjur, stridslarm och andra obehagligheter. Hästar förekommer i en mängd olika färger och storlekar. Hästar brukar delas in i tre grupper: ridhästar, stridshästar och draghästar. Hästar som är tränade för strid är sällsynta och dyra. Följande är exempel på en ridhäst, som kan stridstränas. En renodlad stridshäst har minst STO 26 och STY 30.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+18	29 SB 1T10
STO	4T6+12	26 KP 19
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Hovar	55%	1T8
1 Bett	55%	1T4 (ingen SB)

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L20
Färdigheter: Upptäcka Fara 55%, Lyssna 50%, Hoppa 55%.

Krokodil

Alligatorer och krokodiler finns i tropiska och subtropiska områden över hela världen. De lever vid vattendrag och jagar fiskar och landdjur. De är stridsdugliga och kan därför bli mycket farliga fiender. Eftersom de är rätt ointelligenta kan de mycket väl anfalla humanoider utan att inse vad de egentligen ger sig ikast med. En alligator vill inte bita ihjäl sitt byte utan försöker dra det med sig ner i vattnet för att dränka det.

De data som anges gäller både för alligatorer och krokodiler.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+12	23 SB 1T6
STO	3T6+12	23 KP 17
FYS	3T6	11
SMI	2T6	7
INT	4	4
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
1 Svanssnärt	50%	1T4

Naturligt skydd: 4 poäng läderhud
Förflyttning: L6, S10
Färdigheter: Inga

Lejon

Lejon har varit vanligt förekommande i både tempererade, subtropiska och tropiska områden. De lever i flockar om en hane, 1T4 honor och 2T4 ungar. Lejonen jagar främst om natten och föredrar att angripa sjuka eller skadade djur. Ibland äter de även as. Gamla lejon som inte längre klarar av att fälla hjortar och antiloper kan börja jaga humanoider istället.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+15	26 SB 1T6
STO	3T6+10	21 KP 16
FYS	3T6	11
SMI	2T6+9	16
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	65%	1T6
1 Bett	65%	1T8

Naturligt skydd: 2 poäng skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter: Hoppa 50%, Klättra 50%, Smyga 75%.

Varg

Vargen är ett vanligt rovdjur i världens arktiska, tempererade och subtropiska områden. Det rör sig om ett utpräglat flockdjur som man oftast möter i flockar om 2T6 individer. De flesta vargar är inte farliga för intelligenta varelser, eftersom dessa inte ingår i vargarnas diet. Vargar angriper humanoider endast när de är rejält utsvultna och inte kan finna annat byte.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6	11 SB 0
STO	2T4+1	6 KP 10
FYS	3T6+3	14
SMI	2T6+9	16
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	50%	1T8

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter: Spåra 80%, Gömma sig 45%.

MONSTER

Här beskrivs ett antal varelser ur olika sagor och myter. Vi har hämtat en del ur gamla grekiska sagor medan andra kommer från medeltiden. Några är moderna påfund, påhittade inkom för Drakar och Demoner. Hitta gärna på egna mons-

ter och låt dina spelare möta dem. Det blir oftast intressanta situationer när spelarna ställs inför faror de inte känner till.



Demon

En demon är en varelse från ett annat plan som befinner sig i vår värld på grund av att en trollkarl har tvingat hit den med mäktiga besvärjelser. Den kan uppträda i alla möjliga skepnader, från människogestalt till slingrande oformliga varelser och har ofta kaotiska förmågor av olika slag som gör den till en helt oberäknelig varelse.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	=STO	51 SB 3T6
STO	1T100	51 KP 37
FYS	3T6+(STO/4)	23
INT	4T6	14
SMI	3T6	11
PSY	3T6+(STO/2)	37

Naturligt skydd: 1T20–1 (dvs från 0–19) poäng hud.

Naturliga vapen: Slå 1T100 och avläs enligt följande tabell:

1T100	Typ av händer	Skada
01-50	2 Vanliga händer	1T3
51-75	2 Klor	1T6
76-00	2 Knipklor	1T4

Färdigheter: Varierar enormt (SL avgör)

Förflyttning: (1T6+5)x2 anger antalet rutor.

Demonförmågor

Dessutom har varje demon 1T6 speciella förmågor. Slå på nedanstående tabell.

1T100	Förmåga
01–07	VINGAR: Demonen har vingar som gör det möjligt för den att flyga med samma förflyttningsförmåga som den har på marken.
08–14	REGENERATION: Slå 1T10 för att bestämma antalet KP som demonen återhämtar varje SR (dock inte mer än vad den har fått i skada).
15–21	OSYNLIGHET: Samma effekt som med besvärjelsen med samma namn, förutom att denna förmåga är konstant igång även när demonen anfaller. Dessutom kostar den inga kraftpoäng att använda. Att anfalla en osynlig varelse ger –75 på chansen att träffa, förutsatt att man överhuvudtaget slår mot rätt håll.
22–28	TELEPORTERING: Slå 4T10 för att bestämma antalet rutor som demonen kan flytta sig under en SR utan några effekter.
29–35	KROPPSFÖRÄNDRING: Demonen kan ändra skepnad till valfri varelse, men bibehåller sina egna grundegenskaper.
36–42	OSÅRBARHET: Demonen berörs inte av icke-magiska vapen, utan endast av besvärjelser och magiska vapen.
43–49	TELEPATI: Förmågan att läsa andras tankar eller tala till någon annan via tankar.
50–56	HYPNOS: Förmågan att hypnotisera en annan varelse om demonen lyckas med ett PSY mot PSY slag på Motståndstabellen. Endast ett slag per offer och möte. Lyckas slaget så tar demonen kontroll över offrets hjärna.
57–63	SNABBHET: Demonen är otroligt snabb och får utföra dubbla antalet anfall per SR.

64–70	MAGISK OSÅRBARHET: Demonen berörs inte av någon sorts magi, utan endast av vanligt fysiskt våld.
71–77	GIFT: Demonen använder sig dessutom av ett bett som gör 1T6+SB plus gift (giftets styrka är lika med demonens PSY/3).
78–84	SKRÄCKSLÅ: Demonen kan skrämman slag på alla varelser inom 10 rutor ifrån sig, och om offret inte lyckas med INT×5 eller mindre på 1T100, så måste det slå på skräcktabellen (se spöke).
85–92	LIVSUTTÖMNING: Demonen kan suga ur 1T6 FYS-poäng från sitt offer genom att beröra offret, och själv erhålla dem till sin egen FYS, om den lyckas med ett PSY mot PSY-kast på motståndstabellen.
93–00	SPELLEDARENS SPECIAL. SL bestämmer förmågan själv.

Drake

Drakar är bland de mest fasaväckande varelser du kan möta i sagovärldarna. En drake är ödlekliknande med stora, läderartade vingar, vassa klor och tänder och en svanssnärt med otrolig kraft. Kroppen är täckt av bronsfärgade, hårda fjäll. Draken ser bättre än örnen och har dessutom mörkersyn, dess hörsel kan uppfånga ljudet av fiendens andhämtning och dess luktsinne kan fastställa hans ras och ålder. Alla intelligenta varelser som möter en drake måste slå ett slag på skräcktabellen för att avgöra hur chockade de blev, medan ointelligenta varelser flyr i blind panik.

En drake brukar bo i en grotta med många ingångar. Där vilar han på sin hög med guld och ädelstenar och drömmer sina hemska drömmar. Området omkring en drakhåla brukar vara livlöst och förbränt. Ur tunnlarna som leder till nästet stiger ånga och svavelosande rök.

Grymhet, list och girighet dominerar drakens personlighet. Han älskar att skrämman, terrorisera folk och få och samla på sig allt större skatter. Han kan utan betänkande begära en tribut av en kung för att skona riket och sedan, när han fått sina pengar, bryta avtalet och ändå lägga landet i ruiner.

Drakdödarna är de hjältar som hyllas mest i sagor och legender. Den eller de tappra individer som lyckas med ett sådant stordåd kan förvänta sig stor tacksamhet från de områden som draken har terroriserat och deras namn kommer förmodligen att gå till historien.

Drakens eldkvast

Eldkvasten bildar en kon som är 35 meter lång och 17 meter i diameter vid basen och vållar lika många poäng i skada som drakens FYS. Alla som står inom konens volym kan träffas av elden.

En drake kan ha lika många eldladdningar som sin FYS. När en laddning har förbrukats tar det en dag att bilda en ny.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	100	100 SB 6T6
STO	100	100 KP 68
FYS	3T6+25	36
SMI	3T6	11
INT	3T6+6	17
PSY	5T6	18

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	130%	1T6
1 Svanssnärt	120%	1T4
1 Bett	130%	1T8
1 Eldsprut	95%	FYS

Naturligt skydd: 8 poäng fjällpansar

Förflyttning: L14/F52

Färdigheter: Finna dolda ting 95%, Upptäcka fara 90%, Lyssna 95%, Läsa/Skriva 85%, Tala språk (fem st) 95%, Värdesätta 85%, Historia 85%, Geografi 85%, Botanik 85%, Zoologi 85%.

Enhörning

Enhörningar är vita hästar med ett långt gyllene horn mitt fram på huvudet. De är mycket skygga och undviker all kontakt med människor, men ibland händer det att en enhörning låter sig tjuvas av en ren och oskyldig jungfru. Då tjänar den henne troget och tillåter henne att rida på dess rygg så länge hon förblir god och ren. Enhörningar sägs vara helt immuna mot gift. De har dessutom den magiska förmågan att upptäcka fiender upp till en kilometer bort.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+24	35 SB 2T6
STO	4T6+12	26 KP 20
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+6	13
INT	3T6	11
PSY	1T6+18	22

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stångning	65%	1T6
2 Hovar	65%	1T8
1 Bett	65%	1T4 (ingen SB)

Naturligt skydd: 1 poäng skinn.

Förflyttning: L26

Färdigheter: Gömma sig 65%, Lyssna 110%, Upptäcka fara 110%, Hoppa 65%, Smyga 65%.



Grip

Gripen är en verklig best med kropp som ett lejon, huvud och vingar som en stor örn och ryggen täckt av fjädrar. Den sägs vara mycket lojal mot sin herre, när den en gång har blivit tämjd. Gripar bygger sina bon på högt belägna klipphyllor, helst i otillgängliga bergstrakter. De tycker om glänsande föremål och samlar ofta på sig stora skatter av guld och ädelstenar.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+10	41 SB 1T4
STO	4T6	14 KP 14
FYS	2T6+6	13
SMI	3T6+3	14
INT	5	5
PSY	2T6+6	13

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8

Naturligt skydd: 4 poäng skinn och fjädrar

Förflyttning: F26/L12

Färdigheter: Lyssna 50%, Upptäcka fara 65%, Hoppa 70%.



Harpya

Harpyor är ett mellanting mellan en kvinna och en rovfågel. Kroppen ser ut som en stor vråk, men med överkropp som en kvinna. Händerna är försedda med långa klor. Harpyorna för ett fruktansvärt oväsen när de flyger och luktar dessutom mycket illa.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6	11 SB 0
STO	3T6	11 KP 11
FYS	3T6	11
SMI	3T6+6	17
INT	3T6	11
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	55%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng fjädrar

Förflyttning: F14/L4

Yrken/färdigheter: Upptäcka fara 55%, Lyssna 55%.

Övrigt: Favoritvapen är kortspjut.

Hippogriff

Hippogriffer liknar Pegaser genom att de är bevingade hästar. Men till skillnad från Pegaserna har de huvud som stora rovfåglar, med en mycket kraftig näbb. Frambenen är också en rovfågels, med kraftiga klor.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+30	41 SB 2T6
STO	4T6+15	29 KP 21
FYS	2T6+6	13
SMI	3T6+3	14
INT	5	5
PSY	2T6+6	13

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8
2 Bakhovar	70%	1T8

Naturligt skydd: 2 poäng skinn

Förflyttning: F28/L10

Färdigheter: Upptäcka Fara 65%, Lyssna 50%.



Mantikora

En Mantikora ser ut som ett lejon med människoansikte. Dessutom är dess svans ett beryktat vapen; det finns tre olika varianter: Den första varianten har en skorpionsvans med giftgadd i spetsen, den andra en spikförsedd svans som den kan snärta iväg spikar med, och den tredje har ett klubbliknande vapen som svansspets som den kan slå till med.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+18	29 SB 1T6
STO	3T6+6	18 KP 15
FYS	3T6	11
SMI	3T6+3	14
INT	2T6	7
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6

samt en av följande

1 Svansgadd	70%	1T10+Gift (PSY=
1 Projektilsvans	70%	2T4+2 Giftstyrka)
1 Svansklubba	70%	1T6

Naturligt skydd: 4 poäng tjockt skinn

Förflyttning: L12

Färdigheter: Gömma sig 70%, Lyssna 50%, Smyga 70%, Spåra 75%, Upptäcka fara 55%.

Övrigt: De med spikprojektiler på svansen brukar ha 2T6+4 stycken projektiler på svansen. Räckvidden är STY×1 rutor. Det tar tre dygn för att nybilda en projektil.

Pegas

Pegaser är bevingade hästar, som oftast har helt vitt skinn och en silverne man. De är väldigt svåra att tämja.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+24	35 SB 2T6
STO	4T6+12	26 KP 20
FYS	2T6+6	13
SMI	3T6	11
INT	7	7
PSY	T6+12	16

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	55%	1T4 (ingen SB)
2 Hovar	55%	1T8

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Förflyttning: F30/L26

Färdigheter: Lyssna 70%, Upptäcka Fara 80%, Hoppa 55%.

Sfinx

Sfinxer förekommer i de antika grekiska sagorna. De har ett lejons kropp, ett kvinnohuvud och örnvingar. En sfinx lever ensam i bergsområden där hon jagar allehanda djur. Hennes favoritföda är människokött.

Sfinxer har en sällsam mani för gåtor. När en sfinx möter människor brukar hon skona dem om de kan besvara en mycket svår gåta. Om svaret är felaktigt brukar sfinxen gå till angrepp, men hon är en listig varelse och riskerar inte sitt liv i onödan.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+9	20 SB 1T4
STO	3T6+6	17 KP 14
FYS	3T6	11
SMI	3T6+6	17
INT	3T6+6	17
PSY	2T6+6	13

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	40%	1T8
2 Klor	40%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Förflyttning: L14, F20

Färdigheter: Gömma sig 75%, Lyssna 75%, Smyga 85%, Spåra 65%, Övertala 55%.



Skelett

Skelett är varelser aktiverade magiskt från benknotorna av ett lik. De kontrolleras och aktiveras av den trollkarl som har lagt de nödvändiga besvärjelserna och/eller ritualerna på dem. Skelett faller omedelbart ihop så snart trollkarlen inte fortsätter att aktivera dem. De är immuna mot pilar och stickvapen då dessa går mellan benen i skelettet. Ett skelett använder de vapen och den eventuella rustning de får av sin trollkarl. Skelett kan skapas av nästan vilken ras som helst och det är den tidigare rasen som anger skelettets grundegenskaper. Den som tas upp här som exempel är från en människa. KP är medelvärdet av STY och STO.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	Halveras	6 SB 0
STO	Samma	11 KP 8
FYS	0	0
SMI	Samma	11
INT	0	0
PSY	1	1

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	55%	1T3
1 Spark	55%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10 (samma som förut)

Färdigheter: Smyga 95%, Vapenfärdigheter 35%

Övrigt: Vanliga vapen brukar vara kortsvärd och sköld, samt en ringbrynja som rustning.

Spöke

Ett spöke är själen från en nyligen avliden varelse. Den uppträder i samma skepnad som varelsen förutom att den oftast har en skimrande framtoning. Ett spöke som man ser i direkt solljus, försvinner oftast in i bakgrunden och syns alltså tydligast i mörker. Spöken är oftast rastlösa varelser som lider av någon oförsonad synd eller brott som de har begått. Det kan också vara så att de har drabbats av något ont och väntar på att få hämnas. Spöken fungerar bra som informationskällor, men dessa kan vara delvis eller helt falska. Största chansen att få rätt svar, och överhuvudtaget något svar har de personer som är villiga att hjälpa dem att slutföra någon oavslutad affär från sitt tidigare liv. och som delvis eller helt ligger till grund till varför de inte ännu har fått fullständig ro, t.ex. om spöket söker hämnd på den eller de personer som ligger bakom dess död.

Spöken är vanligtvis bundna till en viss plats eller föremål som brukar ha något att göra med dess död. De kan inte lämna denna plats förrän de har fått ro genom att dess problem löses eller att de fördrivs genom exorcism. Kraften som binder dem till denna värld är mäktigare och starkare än någon vanlig människa kan förstå. Spöken kan inte skadas av någon sorts vapen i och med att de inte är materiella till sin natur. Spöken använder inte själva vapen utan försöker istället att sätta skräck i oönskade inkräktare eller de som stör dem för att på så sätt skrämman iväg inkräktarna. En varelse som möter ett spöke måste slå sin INT×5 eller mindre på 1T100 eller slå på skräcktabellen. Om spöket var oväntat och kom som en överraskning, försämras chansen att klara sig med -20%. Spöken brukar inte kunna några färdigheter från sitt tidigare liv. De typvärden som anges här under är för ett spöke som var människa i sitt tidigare liv.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	0	0 SB 0
STO	Samma	11 KP 0
FYS	0	0
SMI	Fördubblas	22
INT	Samma	11
PSY	Fördubblas	22

Naturliga vapen: Inga, men försöker skräckslå andra.

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F10 (Samma som förut, men nu med flygförmåga).

Skräcktabell

1T100	Resultat
01–20	Offret blir försiktigt och har -10 på alla attacker och pareringar under 1T4 SR. (Detta har inte så stor betydelse mot spöken!)
21–25	Offret går bärsärkagång och rusar mot den som förorsakat det. (Detta har ingen effekt på spöken eftersom de inte kan skadas fysiskt).
26–75	Offret flyr så fort som möjligt bort från skräckkällan.
76–90	Offret står orörligt som om det vore paralyserat. Dessutom får offret +5 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
91–95	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen och skriker tills han blir lugnad. Dessutom får offret +15 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
96–100	Offrets hår blir vitt på grund av hans rädsla och han blir som paralyserad under 1T6 SR. Dessutom får offret +15 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
101–110	Offret svimmar och förblir medvetslös i 2T8 minuter. Dessutom får offret +10 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
111+	Offret måste försöka slå sin FYS×5 eller mindre på 1T100. Misslyckas slaget så dör offret av en hjärtattack, annars inträffar samma resultat som för 101–110. Om offret skulle överleva, kan han hur som helst inte förflytta sig av egen kraft för resten av denna dag.

Stryparranka

Detta är en köttätande växt av oklart ursprung.

Förmodligen är stryparrankan inte naturlig utan har skapats genom någon slags ondskefull magi. Den består av en central kort stam, på vilken det finns en "mun". Stammens överdel grenar ut sig i en buske som året om bär stora, gröna löv. Löven maskerar delvis vad som finns på stammen. Från stammen sträcker sig 1T8+4 tentakler, vilka är upp till fyra meter långa. En stryparranka griper efter allt som rör dess tentakler och försöker föra det till sin "mun". En tentakel kan bara vålla skada genom att krama runt sitt mål och därför har rankan lägre skadebonus än normalt.

Stryparrankan låter både sitt pollen och sina frön spridas av vinden. Lyckligtvis är detta en ganska ineffektiv fortplantningsmetod, så växten är mycket sällsynt. Ibland används stryparrankan som väktare eftersom den angriper allt som den kommer i kontakt med.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	=STO	31 SB 1T6
STO	2T10+20	31 KP 28
FYS	1T6+20	24
SMI	3T6	11
INT	0	0
PSY	1	1

Naturliga vapen	GC	Skada
1T8+4 tentakler	65%	1T4

Naturligt skydd: 1T3+2 poäng skinn

Förflyttning: 0

Färdigheter: Inga

Zombie

En zombie är ett lik som har aktiverats genom magi. Den är ofta mycket förruttnad och stinker något omåttligt. Det nedanstående exemplet är en mänsklig zombie, men sådana kan skapas av alla intelligenta varelser, undantaget alver. Zombier kan fungera flera veckor i sträck och lyder under denna tid alla de order som den som aktiverat dem ger. En zombies lydnad är fullständig och bokstavig. Den utför en order exakt enligt dess formulering, vilket kan vålla problem när trollkarlen använder ett obetänksamt ordval. En zombies KP är lika med (STY+STO)/2.

Genom mäktig magi kan vissa trollkarlar skapa zombier av djur. Legenderna förtäljer om svartkonstnären Zarwo med Guldstaven och hans borg som vaktades av zombielejon.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	Fördubblas	22 SB 1T4
STO	Samma	11 KP 17
FYS	0	0
SMI	Samma	11
INT	0	0
PSY	1	1

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	40%	1T3
1 Spark	40%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: Samma som förut.

Färdigheter: Smyga 95%, Vapenfärdigheter 40%



Spelkampanjer



3-87

Vi är inte intresserade av allt som händer i spelets värld. När rollpersonerna äter frukost vore det t.ex. helt meningslöst att kartlägga varje tugga gröt de äter. Det räcker med att konstatera att de har ätit frukost.

I andra situationer är det däremot nödvändigt att noga kontrollera allt som händer. En strid skulle t.ex. inte vara särskilt spännande om man nöjde sig med att konstatera vem som vann, och struntade i hur det gick till.

Därför använder vi fem olika tidsskalor i spelet. Tidsskalorna kartlägger händelserna med olika stor noggrannhet, och det är SL som måste avgöra vilken skala man ska använda i varje enskild situation. De fem tidsskalorna kallar vi Stor Tidsskala, Detaljerad Tidsskala, Stridsstid, Realtid och Passiv Tidsskala.

STOR TIDSSKALA

Den stora tidsskalan används när rollpersonerna ägnar sig åt sådana aktiviteter som normalt inte innehåller några intressanta situationer. Det kan t.ex. vara fråga om att de ska färdas en längre sträcka på kända och ofarliga vägar, eller att de håller sig stilla i väntan på bättre väder eller något dylikt. Då kan det räcka med att SL kort sammanfattar det viktigaste som hänt varje dag.

Om rollpersonerna är ute på resa beskriver SL hur det ser ut där de färdas, vilka byar och städer de passerar, hur växtligheten ser ut, vilka avtagsvägar man passerar och om man möter några andra personer. Om rollpersonerna färdas förbi någonting som är dolt för dem, men som skulle kunna vara intressant för dem, kan SL göra ett tärningsslag i Finna dolda ting för att se om de råkar märka något.

Annars gäller att man alltid bör räkna med en viss chans för att någonting intressant händer. Även om själva situationen inte direkt ger anledning att tro att någonting speciellt ska inträffa, så bör man aldrig utgå från att inget händer.

I den stora tidsskalan slår SL ett tärningsslag för varje dag och ett för varje natt med 1T100 för att kontrollera om något oväntat inträffar. SL måste själv avgöra hur stor chans det är att något händer, utifrån situationen (chansen är t.ex. rimligen större under en resa än när rollpersonerna är hemma), men den bör hålla sig mellan

1-5%.

Om tärningarna visar att något har hänt, blir det SL som måste avgöra vad det är fråga om. Det kan t.ex. vara att man möter ett monster, hittar någonting, får ett brev, träffar någon som vill en något, blir vittne till ett brott, blir bestulen, går vilse, osv. Om vi räknar med att rollpersoner på resa färdas på dagen, på god väg och sover på natten så blir en dagsetapp ungefär:

Gång	20 kilometer
Marsch	30 kilometer
Ritt	25 kilometer
Hård ritt	40 kilometer

Dåligt väder, dåliga vägar, tung last och så vidare kan naturligtvis dra ned dagsetappernas längd. Om rollpersonerna färdas med en hästdragen lastvagn bör man alltid räkna med den hastighet som gäller för fotgängare.

DETALJERAD TIDSSKALA

Så fort det finns anledning att tro att något särskilt kan inträffa, måste man byta till detaljerad tidsskala. Det kan t.ex. vara fråga om att rollpersonerna kommer in i ett område som är farligt, eller att man nalkas äventyrets mål. Farligt område är t.ex. alla underjordiska grottlabyrinter, liksom alla områden som ligger långt från civilisation och vägar.

Ofta har ju SL förberett ett område eller en plats just med tanke på att det ska ge anledning till spännande händelser, och så snart rollpersonerna kommer dit måste man börja koncentrera sig och kartlägga alla händelser. Här kan en omgång vara från 1 minut och upp till 10 minuter, beroende på omständigheterna.

SL måste avgöra från fall till fall hur ofta han ska slå en tärning för att se om något oväntat inträffar. Spelarna kan ge instruktioner för så lång tid som de anser vara lämpligt, t.ex. "vi smyger framåt i tio minuter" eller "vi går fram till huset" – i det senare fallet får SL avgöra hur lång tid det tar.

På farligt område bör risken för oväntade händelser vara större än annars.

Några förslag: Rollpersonerna färdas genom ett träsk – ge 10% chans var 5:e minut för att se om någon fastnar i gyttnan eller tappar något i den.

Rollpersonerna rider förbi ett stråtrövarnäste – ge 40% chans för att se om stråtrövarna är hemma och anfaller.

Rollpersonerna vandrar igenom en skog – ge 5% chans per halvtimme för att se om de råkar ut för ett monster eller rovdjur som bor i skogen.

Förflyttning under detaljerad tidsskala

Förflyttning i städer, byggnader, labrynter, vildmark, osv sker vanligen under detaljerad tidsskala. Hur långt rollpersonerna hinner beror på vilken hastighet de sätter upp. Vi räknar med fyra olika hastigheter.

Avancera försiktigt

Rollpersonerna går sakta och är hela tiden beredda på eventuell fara, studerar omgivningen uppmärksamt. Med denna hastighet kommer de 25 meter per minut.

Normal gång

Rollpersonerna rör sig i normal promenadtakt, och tar sig fram med 50 meter per minut.

Språngmarsch

Rollpersonerna springer eller joggar. Då tar de sig fram 150 meter per minut. Under sådan förflyttning kan de inte använda färdigheten Finna dolda ting eller Lyssna.

Flykt

Rollpersonerna sätter upp absolut maximal fart, och kan då ta sig fram 300 meter den första minuten. Emellertid kan man inte hålla så hög fart hur länge som helst. Efter den första minuten sjunker hastigheten till 250 meter, nästa minut sjunker den med ytterligare 50 meter, dvs ner till 200 meter per minut. För varje minut därefter som rollpersonerna flyr sjunker hastigheten med 50 meter per minut. När man sprungit med maximal fart måste man vila inom 10 minuter, annars orkar man inget mer.

Under flykt kan rollpersonerna inte använda några färdighet över huvud taget.

Exempel: Turgor flyr med högsta fart från ett monster. Han kommer 300 meter den första minuten, 250 meter den andra minuten, 200 meter den tredje minuten. Sedan slutar han springa eftersom monstret verkar ha givit upp jakten. Nu måste han dock sätta sig ned och vila i lika många minuter som han sprungit. Om han inte gör det inom 10 minuter från det han började springa, kommer han att falla ihop av utmattning och kanske bli medvetlös.

STRIDSTID

Som framgår av namnet är stridstid den tidsskala som används vid strider. Här är det fråga om att kartlägga massor av händelser som sker på några sekunder. Vi räknar med att en omgång här blir ungefär fem sekunder lång. Hur detta tillämpas i strid står i kapitlet om strid. En femsekunders omgång kallas en stridsrond (förkortas SR).

REALTID

Realtid betyder att man bestämmer att den tid som förflyter i spelmötet samtidigt förflyter i spelvärlden. Detta är egentligen inte en tidsskala för att kartlägga vad som händer, utan ett sätt att göra spelet mer realistiskt.

Tänk dig att du är en äventyrare som smyger fram genom en skog tillsammans med några kamrater. Plötsligt hör ni ljudet av röster som nalkas på andra sidan en kulle. Ni förstår att ni alldeles strax kommer att möta några andra – men vad ska ni göra? Ska ni gömma er bland träden? Dra era vapen och anfalla? Stå kvar och se vilka det är? Eller fly?

I ett sådant läge är det inte realistiskt att spelarna får hålla på att diskutera vad de ska göra hur länge som helst. Rollpersonerna har kanske 30 sekunder på sig att bestämma sig. Då kan man införa realtid. SL ger upplysning om vad som sker, och tillägger: OK, vi har realtid från och med nu! Han tittar på klockan och börjar ta tid. Om spelarna inte kan bestämma sig tillräckligt snabbt, så har inte heller deras rollpersoner lyckats bestämma sig, utan står fortfarande kvar och diskuterar när något händer.

PASSIV TIDSSKALA

Med passiv tidsskala menas den tid som förflyter i spelets värld mellan äventyren. När man av-

slutar ett spelmöte bör man komma överens om ifall man ska låta någon tid gå i spelet, till nästa speltillfälle. Kanske spelarna vill att deras rollpersoner ska vila i ett par veckor för att läka sina sår, eller ägna sig åt studier och träning. Då kommer man överens om det, och SL låter den tiden förflyta till nästa speltillfälle.

Självfallet förutsätter detta att rollpersonerna är hemma eller på något ofarligt ställe samt att de har pengar att försörja sig med. SL räknar ut vad som sker under den passiva tiden, och meddelar detta vid nästa spelmötes början.

NÅGRA TIPS OM SPELMÖTET

Drakar och Demoner är roligast om man är mellan tre och tio personer. Är man färre än så, blir det lätt tråkigt – är man alltför många finns det risk för kaos. Vem som helst kan spela, även den som inte kan reglerna. Men en person måste vara spelledare och han måste kunna reglerna ordentligt.

I den här lådan hittar du ett äventyrshäfte. Det innehåller två förberedda äventyr där världen, dvs platsen för äventyret och de inblandade varselerna, är färdiga. Det är lämpligt att börja med det vid det första spelmötet. Sedan kan du antingen köpa flera förberedda äventyr från spelaffären, eller också kan Spelledaren skapa sig en egen värld och göra sina egna äventyr. I regel brukar samma personer samlas flera gånger och spela flera äventyr i en följd med samma rollpersoner. Detta kallas för en kampanj.

När alla som ska vara med, har skapat sina rollpersoner (detta bör ske under spelledarens överinseende för att undvika fusk) samlas ni i en lämplig lokal. Där bör finnas två bord, ett för spelledaren och ett för spelarna. Eftersom Spelledaren har en del papper med information som är hemlig för spelarna, kan det vara bra att sätta upp en skärm på spelledarens bord, som hindrar spelarna från att se hans papper och kartor.

Alla bör vara försedda med papper och penna, samt ha sina rollformulär tillgängliga. Spelarna kan behöva anteckna inkomster och utgifter och rita kartor över terrängen där rollpersonerna färdas. Om man använder figurer kan man lägga ut golvplanerna på spelarnas bord och sätta upp

figurerna där.

All erfarenhet visar att det är mycket viktigt att hålla strikt på disciplinen under spelets gång. Man måste komma överens om några enkla regler för att hålla ordning. Om alla skriker i munnen på varandra, pratar om ovidkommande saker, eller dräller med chips och Coca-Cola över spelplanen – då blir det garanterat totalt kaos. Här är några förslag till regler som förhoppningsvis kan hjälpa till att undvika detta:

1. Det är spelledaren som bestämmer. Även om han av misstag skulle råka göra något som strider mot spelets regler, så gäller hans ord. Ingenting är så dödande tråkigt som långa diskussioner om regeltolkningar.

2. Spelarna bör utse en talesman, som vidarebefordrar all information från spelarna till spelledaren. Ingen klarar av att ta emot och behandla information från tio personer samtidigt. Alltså konfererar spelarna sinsemellan, men alla instruktioner till spelledaren går via deras talesman. (Om spelarna är väldisciplinerade och inte pratar i munnen på varandra när de ska tala med spelledaren behöver man inte göra så här.)

3. Spelarna får inte titta i regelboken under spelets gång. Det är föga realistiskt om de får möjlighet att t.ex. slå upp ett monster och läsa allt om det, eftersom de då får tillgång till kunskaper som deras rollpersoner inte har.

4. Meddelanden till spelledaren från någon annan än talesmannen, kan man t.ex. skriva på en liten lapp som man kastar på spelledaren (detta är ett av de få legitima sätten att ge igen för alla elaka monster han skickar fram...). Glöm inte att ange vem lappen kommer ifrån.

5. Alla samtal som inte har med den aktuella situationen i spelet att göra, bör ske utanför spelrummet.

6. Chips, jordnötter, läsk och dylikt bör hållas borta från spelbordet.

7. Eventuella matpauser bör planeras i god tid innan man börjar spela, så att inte en massa tid förspills på att diskutera om man ska äta pizza eller kinesmat.

SPECIELLA SITUATIONER

Ibland händer det saker i spelet som fordrar

särskilda åtgärder i spelrummet. Några exempel:

1. Om en rollperson blir medvetslös bör man genast skicka ut spelaren ur rummet. Annars kommer ju spelaren att få veta vad som händer, saker som hans rollperson inte får uppleva. Om han får vara kvar i rummet måste han därför vara helt tyst – hans rollperson kan ju inte göra något, och därför bör inte heller spelaren kunna vara med och påverka spelet.

2. Ibland delar en grupp äventyrare på sig. Man kanske skickar iväg en person för att rekognoscera, eller man går skilda vägar för att göra olika saker, och möts efteråt. Då bör man också dela på spelarna – skicka ut det ena gänget i ett annat rum. På så vis får spelarna bara information om det som deras rollpersoner är med om.

3. Det kan hända att någonting gäller en enda rollperson, till exempel att han ensam vaknar av ett buller på natten. Då bör SL inte säga det så att alla hör det, utan skicka en lapp till den spelare det gäller – eller ta ut honom i ett annat rum och tala med honom där. Det är ju endast hans rollperson som vet vad som händer, och spelaren måste avgöra vad han talar om för de andra – eller om han föredrar att agera på egen hand.

4. Normalt bör varje spelare bara sköta en rollperson. Annars blir det vissa svårigheter om t.ex. två rollpersoner som sköts av samme spelare befinner sig på olika ställen. Dessutom är det lätt att spelaren blir vårdslös i kritiska situationer – skulle en rollperson dödas har han ju en annan kvar, så det gör inte så mycket. Det är inte nyttigt för spelet.

5. I händelse av att en spelare är frånvarande från ett spelmöte bör dennes rollperson inte följa med på det äventyret. Det är inte särskilt roligt för en spelare att få sin rollperson dödad, när han inte själv är där. Om man anser att rollpersonen behövs, så kan en annan spelare sköta honom. Men då måste man först fråga den ordinarie spelaren om han går med på det.

SPELARNAS UPPGIFTER

För att göra spelet levande krävs det mer av dig som spelar än att du slår fram din rollpersons

grundegenskaper och hittar på ett namn. Fundera också lite över hans personlighet. Är han modig eller feg? Sniken eller givmild? Burdus eller artig? Naturligtvis ligger de flesta rollpersoner någonstans mitt emellan, men du kan också vara extrem om du vill. Det kan vara mycket lustigt att spela en råbarkad, sniken buse, eller kanske en riktigt knäpp, dumdristig men modig hjälte.

Vad du än väljer, så blir det roligare om du försöker spela din roll och vara konsekvent. Gör din rollperson till en personlighet, inte till en ansiktslös nolla!

En varning dock: Även om du väljer att spela en sniken, självisk eller girig typ, så tag dig i akt för att utöva dessa otrevliga karaktärsegenskaper mot dina medspelares rollpersoner. Det brukar vara ett säkert sätt att göra sig omöjlig som spelare. Samarbeta alltid med din grupp!

Kartritning

En noggrann spelargrupp vill antagligen rita kartor över den terräng de färdas genom. I synnerhet gäller detta när rollpersonerna befinner sig i en underjordisk labyrint, grottsystem eller liknande. Det är då mest realistiskt att tänka sig att det är rollpersonerna som ritat en karta. Självfallet innebär detta att de inte kan ta sig fram lika fort som annars. Den som ritat en karta kan bara röra sig hälften så fort som normal gångtakt.

SL bör inte rita kartor och ge till spelarna. Istället bör man utse en person som kartritare, och denne får sedan muntliga beskrivningar av SL om hur terrängen ser ut. Därigenom simulerar man att en karta som ritas på platsen oftast inte blir särskilt exakt. Den rollperson som förutsätts ha hand om kartritandet måste ha en läs- och skrivkunnighet på minst 50% för att kunna rita en ordentlig karta.

När det handlar om rena förflyttningar då inget särskilt inträffar, kan det räcka med att göra en principskiss som visar hur långt det är mellan olika städer och byar, i vilka väderstreck vägen går, och var avtagsvägar finns. Vid strid måste SL gripa in och ge exaktare anvisningar om hur stridsplatsen ser ut – t.ex. genom att rita upp den med vattenlösliga overheadpennor på en plastad spelplan (se vidare i kapitlet Material).

Kartor är ömtåliga, och det finns alltid en risk att de blir förstörda under ett äventyr. Eld eller vatten kan t.ex. snabbt fördärva en karta, och om den rollperson som ritar kartan försvinner, så försvinner självfallet också kartan. Om något sådant händer bör SL göra samma sak med spelarnas riktiga karta – dvs beslagta den och eventuellt förstöra den! (Kloka spelare ser därför till att deras rollpersoner ägnar tid mellan äventyren åt att kopiera kartorna).

SPELLEDARENS UPPGIFTER

Det kan inte nog understrykas hur viktig spelledaren är för att det ska bli roligt att spela. En dålig spelledare är detsamma som ett ointressant spel, en bra spelledare kan göra Drakar och Demoner till en fantastisk upplevelse. Vad krävs då för att vara en bra spelledare?

Spelledaren har stor makt, och måste därför vara hundraprocentigt ärlig. Han skulle mycket väl kunna fuska, t.ex. genom att uppge felaktiga tärningsresultat. Han kan också – om han vill – skicka fram motståndare som är helt oövervinnerliga, så att rollpersonerna inte har en chans. Ofta är frestelsen stor att vara extra snäll och gynna någon – eller att vara elak och straffa rollpersonerna när spelarna sagt något dumt. Men sådant märks snart, och förvrider balansen i spelet.

Därför: var ärlig och eftersträva alltid opartiskhet.

Slumpmässiga möten

När rollpersonerna är ute på äventyr kommer de sannolikt att möta diverse andra personer och varelser, både vänliga, likgiltiga och fientliga. SL spelar ju så att säga världen, dvs han sköter de monster och andra varelser som finns där. Det är INTE SLs uppgift att försöka döda spelarnas rollpersoner. Han måste alltid se till att spelet är någorlunda balanserat.

Om han skickar fram fientligt sinnade varelser, måste han se till att rollpersonerna har en chans att fly eller klara sig i en strid. Han bör också tänka på att förse sin värld med varelser som inte är fientliga mot rollpersonerna – de

bör också ha möjlighet att möta vänligt sinnade personer som de får hjälp av.

Världen måste skötas

För att kunna hålla ihop en kampanj krävs det att man är noga med sina anteckningar. Det duger inte att glömma bort viktiga fakta eller att slarva med att föra anteckningar om världen. Spelets värld förändras ju ständigt, dels genom spelarnas rollpersoner, dels genom andra varelser som bor där. Därför är en värld aldrig färdig, utan den kräver ständiga justeringar. SL har därför en del arbete att göra mellan speltillfällena, som han inte får försumma.

Använd din fantasi

Spelledaren måste ha fantasi för att kunna skapa en intressant spelvärld. Men framför allt krävs det fantasi för att hantera alla de oväntade situationer som dyker upp. SL måste ju t.ex. spela alla de personer som rollpersonerna möter i spelets värld – allt från värdshusvärdar till furstar – och monster. Man kan omöjligt förutse allt, och man måste snabbt kunna sätta sig in i hur en viss person kan tänkas reagera på det som rollpersonerna säger och gör.

Regeländringar

Spelledaren har frihet att ändra i reglerna om han vill – men då måste han naturligtvis tala om för spelarna vilka ändringar han infört.

Om man tillåter ändringar och modifikationer som spelarna föreslår, så måste man vara på sin vakt så att man inte råkar ut för ändringar som gör en rollperson oövervinnerlig eller förvrider balansen i spelet. Om man konstruerar egna monster, bör man se till att de ser ut att vara ungefär lika farliga som de är – det är dumt att skicka fram ett litet kryp som ser ofarligt ut, men som sedan visar sig vara fruktansvärt farligt. Spelarna bör ha en rimlig chans att bedöma situationen korrekt utifrån vad de får veta av SL.

Se upp med våldstendenser!

Ett av de vanligaste skälen till att en kampanj

urartar är att vissa spelare är överdrivet förtjusta i våld.

En kampanj där rollpersonerna agerar efter principen slå ihjäl dom och ta deras pengar så fort de möter några andra varelser, blir sällan rolig i längden. Det är inte heller realistiskt att rollpersonerna skulle bete sig så om det var på riktigt – och det är framför allt inte rimligt att de skulle klara sig om de gjorde det.

Men tendensen till våld kommer sig av att det INTE är på riktigt; spelaren kan kosta på sig att låta sin rollperson anfalla allt som han kan döda, eftersom det bara är på låtsas. Här måste SL se till att stävja alla överdrifter. Den som mördar och stjälar råkar förr eller senare (helst förr) ut för lagens långa arm. Det finns stadsvakter, poliser, prisjägare och rättrådiga riddare som upprätthåller lag och ordning. SL kan lätt visa spelarna att deras rollpersoner inte kan agera hur som helst och alltid klara sig; i en välbalanserad värld klarar man sig om man betar sig förnuftigt.

Ett bra sätt att undvika att spelandet bara blir en enda lång serie av strider, är att lägga större vikt vid mer fredliga färdigheter. Fuska inte bort fredliga situationer, utan klarlägg dem noga och se till att rollpersonerna får användning för många olika färdigheter. Så snart de har kontakt med Spelledarpersoner, t.ex. köpmän, stadsvakten, värdshusvärdar, hantverksgillen, armén, bönder, präster, feodaltherrar med flera, kommer de att få användning av sådana färdigheter som t.ex. Värdesätta, Köpslå, Främmande kulturer, Tala främmande språk, Heraldik och genealogi, Schack och brädspel, Sjunga och spela, mm.

SL måste se till att spelarna lär sig förstå att sådana färdigheter är lika viktiga som vapenfärdigheterna; den som inte kan Värdesätta blir lurad, den som inte kan Köpslå får betala för mycket, medan den som kan Sjunga och spela eller behärskar Schack och brädspel har lättare att bli uppskattad bland folk.

Även ute i vildmarken måste rollpersonerna få användning för fredliga färdigheter som t.ex. Zoologi, Botanik, Spåra, med mera.

Att skapa en spelvärld

Innan man kan börja spela måste SL skapa en fantasivärld att spela i. Ju större och mer noggrant beskriven spelvärlden är, desto bättre.

Men i praktiken är det omöjligt att beskriva allt, vartenda hus, varje varelse, osv. Därför måste SL ta till en del trick för att ge ett intryck av detaljer och dölja det som fattas eller är ofullständigt.

Börja med att rita ut en världskarta, som innehåller de viktigaste, större landmärkena: gränser mellan olika länder, floder, städer, vägar, berg, sjöar och hav. Välj sedan ut ett område där spelet ska börja, dvs där rollpersonerna kommer att befinna sig vid spelets början. Rita en mer noggrann karta över just det området, t.ex. en plan över byn där rollpersonerna bor.

Därefter måste man börja välja ut vilka områden man ska förbereda mer detaljerat. Först och främst är det viktigt att förbereda de platser där äventyrens höjdpunkter kommer att äga rum; den onde trollkarlens slott, huvudstaden i Imperiet, området runt drakens grotta, den underjordiska labyrinten, eller vad man nu har tänkt sig. Dessa områden måste man rita detaljerade kartor över, och bestämma exakt hur allt ser ut, vilka varelser som finns där, osv.

Men i övrigt kan man knappast rita detaljkartor och skapa personer för alla områden. Ett bra trick är då att lägga upp ett litet förråd av platser och personer som kan stoppas in var som helst. SL kan t.ex. rita kartor över några stycken byar, städer, typiska terrängavsnitt av olika slag, och sätta dem i en pärm utan att bestämma exakt var någonstans i spelvärlden de finns. När sedan rollpersonerna hamnar i en by eller stad, eller när något intressant sker ute i vildmarken, kan SL ta fram en sådan förberedd karta och låta den gälla just på den aktuella platsen. Han kanske har 75 byar utmärkta på världskartan, men risken att rollpersonerna ska göra något intressant i alla dessa byar är minimal. Alltså kan det räcka med kanske 5 typiska byar bland detaljkartorna.

På samma sätt kan man göra med de personer, monster och djur som finns i världen. Man gör i ordning en lista med färdiga personer av olika slag; en lista med soldater, en med handelsmän, en med värdshusvärdar, en med orcher, en med alver och så vidare. När rollpersonerna möter en eller flera sådana varelser, tar man helt enkelt den eller de som står överst på listan.

Kom ihåg att pricka av dem som är använda, markera var de kom in i världen (rimligen kommer de att finnas kvar där om rollpersonerna skulle komma tillbaka vid ett senare tillfälle) el-

ler om de har blivit dödade.

Likadant kan man göra med skatter. SL kan förbereda ett antal skattkistor med varierande innehåll, utan att närmare ange var skatten finns. När rollpersonerna så äntligen har besegrat sina fiender behöver SL bara ta fram en slumpvis utvald skatt ur högen, och överlämna den.

Att skapa ett äventyr

Det är SLs uppgift att förbereda varje spelmöte så att det finns förutsättningar för intressanta äventyr. Självfallet finns det massor av ställen i spelets värld, där rollpersonerna kan råka ut för spännande händelser, men för att de ska hitta dit måste SL ofta ge dem en knuff i rätt riktning. Ett bra äventyr startar med en motiverare, dvs en händelse som får spelarnas rollpersoner att ge sig ut på äventyr. Det kan t.ex. vara fråga om att de möter någon som vill ha deras hjälp, att de blir bestulna, eller att de får höra ryktas om något som lockar dem.

Efter motiveraren måste rollpersonerna oftast ge sig iväg någonstans. Det kan vara en kortare eller längre resa, och under dess gång händer kanske en del intressanta saker. Rollpersonerna överfalls av djur och/eller monster (dock inte för många, helst! Annars kommer de ju aldrig fram till äventyrets mål), de möter kanske en del intressanta personer som eventuellt ger dem ytterligare kunskap och informationer, osv. Eventuellt kan de lyckas få hjälp av några Spelledarpersoner (rollpersoner som sköts av SL) som finns i världen.

Så småningom når rollpersonerna fram till sitt mål och äventyrets höjdpunkt. Höjdpunkten är ofta en stridssituation där rollpersonerna försöker besegra en ärkefiende, eller utföra ett uppdrag som möter motstånd. Det kan vara fråga om en räd mot ett slott för att mörda eller rädda någon, mot en underjordisk labyrinth för att hämta upp dolda skatter, eller mot ett band av stråtrövare som man vill förintä.

Ett bra sätt att skapa ett äventyr är att börja med höjdpunkten och därifrån arbeta baklänges mot början. SL förbereder höjdpunkten och funderar sedan ut hur han ska få rollpersonerna att ta sig dit. Det mest arbetskrävande är också höjdpunkten på äventyret, eftersom den oftast

kräver att SL förbereder en hel del Spelledarpersoner. Dessa bör man lägga ned en hel del jobb på, de måste förberedas lika noga som spelarnas rollpersoner, helst med både namn och alla grundegenskaper. Dessutom måste man tänka efter hur de är organiserade, om någon av dem använder magi, vilka vapen de använder, var de kan tänkas befinna sig vid höjdpunktstillfället, och hur de kan tänkas reagera på rollpersonerna.

Större äventyr

Det är inte alls nödvändigt att ett äventyr måste klaras av på ett enda spelmöte.

Det kan också vara roligt att genomföra ett längre äventyr som sträcker sig över två, tre eller fyra spelmöten. Men för att hålla intresset uppe måste det naturligtvis finnas små höjdpunkter i varje spelmöte, som sedan leder fram till den stora höjdpunkten, äventyrets mål. Här finns utrymme för massor av intressanta sidohändelser som bygger upp spänningen fram mot målet.

Exempel: Äventyrarna ger sig av för att befria en fånge från en ondsint trollkarl. De blir emellertid själva överfallna och tillfångatagna av ett rövarband, men lyckas fly. De har nu blivit av med sina pengar, men träffar en rik köpman som anställer dem som vakter till en karavan fullastad med varor. Efter en del strider mot rövare kommer de fram till karavanens mål, får sin lön och kan utrusta sig igen. På ett värdshus träffar de några andra äventyrare som gärna vill vara med och slåss mot den onda trollkarlen. Nu följer en farofylld färd över höga berg och genom djupa skogar, och till sist når man fram till trollkarlens borg.

Ett sådant äventyr blir mycket roligare än om rollpersonerna bara hade ridit iväg till trollkarlens borg, stormat den och ridit hem igen.

Att spela Spelledarpersoner

SL måste inte bara förbereda de personer som finns i spelets värld, och som rollpersonerna kan tänkas möta, utan han måste också spela dem. Ju mer realistiska han förmår göra dessa personer, desto roligare blir spelet.

Först och främst måste man bestämma Spelledarpersonernas grundläggande inställning till sin omvärld. De kan vara goda, onda, giriga, fientliga mot alla främlingar, fanatiska anhängare av någon religion, eller något annat.

Hur kommer de att reagera när de möter roll-

personerna? En del av dem kanske är angelägna om att vinna rollpersonernas vänskap, andra är likgiltiga, ytterligare andra uppträder fientligt. Sedan kommer deras uppträdande naturligtvis också att påverkas av vad rollpersonerna gör! En likgiltig person kan bli en vän, en vän kan bli en fiende, men det måste bero på rollpersonernas beteende.

Mod och stridsmoral

En viktig faktor när det gäller Spelledarpersoner är deras mod. En del är fega, andra är modiga.

I de flesta fall påverkas detta också av situationen; en dåligt betald legosoldat kanske inte är så pigg på att offra livet för sin arbetsgivare, medan en ensam björnhona kan ge sig i strid mot en stor övermakt för att skydda sina ungar. En grupp orcher är säkert modiga om de har övertaget, men om motståndarna är fler tar de nog till flykten. En ledare av något slag brukar förbättra stridsmoralen avsevärt – men om ledaren blir dödad kan hans underhuggare lätt gripas av panik. En råtta angriper inte gärna en människa, men om den blir inträngd i ett hörn så att den inte kan fly, slåss den till sista pipet.

Det är inte heller säkert att alla är ute för att döda i en stridssituation. En del varelser äter människor, och föredrar dem kanske levande för att steka dem till kvällsvarden. Andra varelser och personer är slavhandlare, som helst tar sina fiender till fånga för att sälja dem. SL måste avgöra vad som sker från fall till fall. Om han är tveksam kan han slå en tärning och låta slumpen avgöra.

Ljus

Ofta måste äventyrarna övernatta ute i det fria, ibland tvingas de slåss mot t.ex. rovdjur på natten. I underjordiska labrynter och gångar är det också mörkt. Därför är det smart att ta med sig ljus av något slag. För att tända ljus måste man ha ett elddon (en bit flinta, ett eldstål och små bitar fnöske). Tändstickor och gaständare finns inte i sagovärlden.

Ljuskällan kan vara vaxljus (om man sitter inomhus), eller en brasa (om man är stilla utomhus). Men om man vill kunna förflytta sig måste man ha bärbara, säkra ljuskällor, och då blir det

vanligtvis fråga om facklor eller lyktor.

En fackla räcker i 1 timme, och lyser upp en cirkel med 10 meters diameter. En lykta räcker i två timmar och lyser upp lika stort område som en fackla. Fördelen med lyktan är att den kan återanvändas genom att man fyller på olja. Det går åt 1 deciliter olja per timme, och lyktans behållare rymmer vanligtvis 2 dl. Det finns också risker med ljus: en ljuskälla kan ses från praktiskt taget hur långt håll som helst, så länge ingenting finns emellan som skymmer. Tänk också på att återskenet från en ljuskälla kan ses runt ett hörn, även om inte själva källan syns.

Det kan också vara värt att påpeka att månljus och stjärnljus kan vara tillräckligt starkt för att man ska kunna ta sig fram med hjälp av det. Däremot går det inte att läsa i sådant ljus. Vissa varelser, som t.ex. dvärgar, har mörkersyn och ser lika bra på natten som på dagen.

Labrynter

På vissa ställen finns det stora system av underjordiska gångar – antingen naturliga grottor eller tunnlar som byggts av levande varelser. Det kan vara boplatser för sådana raser som bor under jorden (dvärgar, orcher m fl), källare som hört till en gammal borg, eller gömställen för skumma individer. Sådana system av underjordiska gångar kallar vi *labrynter*. Labrynter befolkas ofta av en mängd monster, som svartsjukt bevakar sina skatter och gärna äter upp andra varelser som förrirat sig i närheten.

Om rollpersonerna beger sig ned i en labrynt måste man använda den detaljerade tidsskalan och kartlägga varje minut, eftersom riskerna hela tiden är stora. Spelarna gör klokt i att rita en noggrann karta – annars kanske de inte hittar ut! För att underlätta kartritning är det bäst om man låter alla gångar i labrynten vara lika breda, och mestadels låter dem gå i rätta vinklar mot varandra. Då kan spelarna rita upp sin karta på ett vanligt rutat papper med 5×5 millimeters rutor.

I labrynter och på andra ställen inomhus finns det ofta gott om lönndörrar, lönnfack, fällor, spår efter varelser, dolda skrivtecken på väg-garna, och andra saker som kan vara svåra att se. Så fort rollpersonerna passerar något sådant slår SL ett slag i färdigheten Finna dolda ting för

var och en av dem, men med halv chans. Naturligtvis gäller detta inte om rollpersonerna springer eller slåss, eller har uppmärksamheten riktad åt något annat håll.

Om spelarna särskilt anger att de letar efter en lönndörr på en viss vägg, eller något sådant, slår man ett särskilt tärningsslag för Finna dolda ting, med normal chans.

SLs tärningsslag

Tärningsslag kan vara avslöjande. Om spelarna säger att de söker efter en lönndörr, och SL bara meddelar att de inte hittar någon dörr, utan att slå någon tärning, så förstår spelarna att det inte heller finns någon dörr. Därför måste SL alltid slå en tärning innan han ger några besked till spelarna, även om han redan vet resultatet. Då kan spelarna inte veta om det t.ex. finns en lönndörr som de inte har lyckats hitta, eller om det inte alls finns någon.

Liv efter döden

Om en spelares rollperson dör under ett äventyr, så kan SL omedelbart låta honom börja skapa en ny rollperson. Under tiden fortsätter äventyret med de andra rollpersonerna. SL kan sedan lätt finna någon lämplig situation där den nyskapade rollpersonen kan föras in i spelet och möta de andra äventyrarna.

Han kan möta dem på en väg, på ett värdshus, på torgmarknaden osv. En väldigt användbar ploy är att låta äventyrarna möta någon som nyss har blivit rånad eller som befinner sig i fara, och som de kan rädda eller hjälpa. Denna räddning ordnar genast goda relationer mellan äventyrarna och den nyskapade rollpersonen.

En sådan ny rollperson bör inte få några pengar eller vapen med sig när han inträder i äventyret – dem har han blivit av med när han blev rånad t.ex.. I praktiken är detta naturligtvis också ett sätt att undvika besväret med att utrusta den nya personen, något som brukar ta en hel del tid.

Det är inte tillåtet för spelare att testamentera sin rollpersons egendom till sin egen nästa rollperson! "Föregångaren" lär ju knappast känna sin "efterträdare".

EN GENOMGÅNG AV ETT SPEL- TILLFÄLLE

Här kommer nu en enkel och kortfattad genomgång på vad som sker före, under och efter ett spelmöte i Drakar och Demoner.

Aktitiveter före ett äventyr

Det är SLs uppgift att se till att ett äventyr förbereds innan han och spelarna träffas.

1. Uppläggning av ett äventyr

SL måste avgöra vilka val han tänker ge spelarna. Detta kan avklaras genom att ställa en rad frågor till sig själv:

- Vad kan jag tänka mig att spelarna vill uppnå?
- Vart vill jag (SL) att rollpersonerna skall färdas?
- Vem (eller vad) är rollpersonernas fiende/ fiender?
- Hur är det tänkt att rollpersonerna ska få den information som kommer att leda dem till äventyret?
- Är någon speciell av Spelledarpersonerna intresserad av äventyret?
- Hur mycket information skall jag (SL) ge spelarna?

2. Rita kartor över området kring äventyret

SL måste kartlägga det land (eller sjö) område i vilket han tror att spelarnas rollpersoner kommer att färdas. Detta innebär området mellan rollpersonernas nuvarande plats och deras destination, samt en ganska stor del av det område som ligger runt dessa platser. SL måste också planera hur det ser ut inomhus i olika byggnader eller labrynter som kommer att förekomma i äventyret.

3. Notera fiendeinformation

SL måste preparera en lista för var och en av de varelser som direkt kommer att dyka upp eller på något sätt hindra det som spelarnas rollpersoner försöker klara av. Dessutom måste han

förbereda listor för de olika möten som kan dyka upp slumpmässigt under äventyrets gång och innan rollpersonerna möter sin slutliga motståndare.

4. Notera uppdateringar

SL kollar att alla rollpersoners rollformulär är aktuella och att de är rätt ifyllda. Dessutom skriver han i sina privata papper upp information om rollpersonerna som spelarna inte ska veta något om.

Aktiviteter under ett äventyr

Spelarna måste delta i vissa förberedelser och sedan spela äventyret tillsammans med SL.

5. Skapa nya rollpersoner

Om någon av spelarna saknar en rollperson, måste han skapa en ny sådan.

6. Organisera en grupp

Spelarna måste välja en talesman som sköter kommunikationen mellan gruppen och SL. De måste även tala om ifall någon SL-person ska följa med på äventyret; SL i sin tur avgör om dessa Spelledarpersoner vill följa med, och om inte, – varför. Om någon vill göra några inköp så görs det nu, det kan vara att skaffa ny proviant, byta trasiga vapen eller annan utrustning, osv.

Dessutom visar spelarna för SL hur deras marschordning ser ut.

7. Börja rollspelandet.

Aktiviteter efter ett äventyr

Spelarna och SL avslutar eller stoppar äventyret och spelarna talar om vad deras rollpersoner gör tills nästa gång spelarna träffas.

8. Erfarenhetsslag

SL går igenom med varje spelare och ser om någon har avancerat och lärt sig något mera i en färdighet med hjälp av erfarenhetsreglerna.

9. Synpunkter och kritik

Efter äventyret kan spelarna framföra sina syn-

punkter och åsikter till SL. Kanske man tycker att någon regel bör ändras eller modifieras? Var SL orättvis? Man tar en ordentlig diskussion och bestämmer vad man ska göra. Sedan är ämnet avslutat och alla orättvisor glömda och förlåtna.

10. Levnadsomkostnader och sysselsättning

Spelarna måste tala om för SL vad deras rollpersoner sysslar med och hur de lever tills nästa äventyr eller tills nästa gång spelarna och SL träffas.

11. Soloäventyr

Om en spelare vill att hans rollperson ska göra något på egen hand som kräver SLs närvaro, så spelar han och SL själva detta, antingen efter spelmötet eller vid ett särskilt tillfälle som de kommer överens om.

12. Uppdatering av kalender

SL markerar av den speltid som har passerat under äventyret på sin kalender.

Slutkommentar

Denna procedur upprepas så länge spelkampanjen varar. Efterhand kommer spelledaren och spelarna på olika sätt att förenkla eller bygga ut proceduren, allteftersom de utvecklar en personlig spelstil.

ANDRA HJÄLPMEDEL

Som du kan se, finns det mycket roligt som väntar dig i Drakar och Demoner. Men det finns även mer än detta, en hel hobby väntar!

Rollformulär

Du vill säkert ha flera rollformulär när du börjar göra dina egna rollpersoner. De finns att köpa i välsorterade spelaaffärer.

Tärningar

Extra tärningar i regnbågens alla färger finns, dessutom genomskinliga och lyxtillverkade tärningar.

Metallfigurer

Om du vill, kan du köpa små metallfigurer som liknar dina rollpersoner (även monster finns). Dessa figurer hjälper dig att föreställa dig olika situationer mycket bättre, eftersom de ger dig något att fästa blicken på. Dessutom kan du sedan måla dina figurer i realistiska färger.

Äventyr

I din spelbutik kan du hitta flera färdiggjorda äventyr till Drakar och Demoner. De är av olika svårighetsgrad och utspelas i en mängd olika miljöer och ger dig en möjlighet att ställa dina spelare inför intressanta utmaningar.

Expert och Gigant

Drakar och Demoner är ett avstamp in i rollspelsvärlden. Spelet utökas i Expert, där du hittar en mängd nya färdigheter, besvärjelser och regler för spelkampanjer. Därefter kan du låta ditt spel växa ytterligare med Gigant-lådan. Där finns regler för politik, religion, fältslag och borgbyggande och många nya besvärjelser.

Andra spel

Äventyrsspel har publicerat rollspel i andra miljöer. Mutant har samma spelsystem som Drakar och Demoner och utspelar sig i Skandinavien några sekler efter civilisationens fall. Spelarnas rollpersoner kan vara människor, muterade varelser eller robotar. Chock rör sig i skräckmiljö, där spelarna bekämpar varulvar, vampyrer och andra vidriga varelser. Sagan om Ringen-rollspellet utspelar sig i JRR Tolkiens Midgård och är ett spel för erfarna spelledare och spelare.

Tidningen Sinkadus

Sinkadus är en 48-sidig tidning som handlar om Äventyrsspels spel. Den utkommer med 6 nummer per år. I varje nummer finner du färdiga äventyr, extraregler, nya besvärjelser, nya monster, information om vad som händer hos Äventyrsspel och mycket annat. Du kan prenumerera på Sinkadus. Kontakta Äventyrsspel för information om pris.

INDEX

BEP.....	49	Perfekt slag.....	24
Bärförmåga.....	14	Rollformulär.....	9
Figurer.....	11	Räddningskast.....	15
Fummel.....	24	Skadebonus.....	15
Fysiska besvärjelser.....	39	Skador.....	34
Gift.....	50	Skatter.....	49
Grundchans.....	23	Skydd.....	34
Grundegenskaper.....	13	Spelmötet.....	78
Kraftpoäng.....	39	Spelplan.....	11
Kroppspoäng.....	14	Stridshandlingar.....	31
Läkning.....	34	Träning.....	25
Magiska föremål.....	51	Tärningar.....	10
Memorering.....	39	Vapen.....	33
Mörkersyn.....	55	Yrken.....	17
Pengar.....	49		

